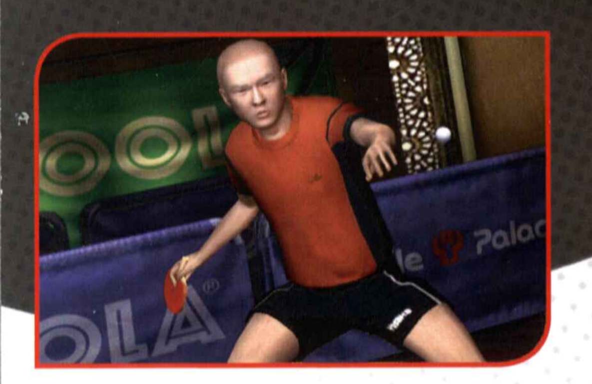

NINTENDO
¡¡NUEVA!!
Wii
DS
N GAMER
LA REVISTA INDEPENDIENTE DE NINT
LOS 127
SUPERJUEGOS
NINTENDO
Lo mejor está por llegar, este será el año en que
los juegos de Nintendo te sorprenderán más.
Además sorteos, 17 reviews y más sorpresas.
Wii
GLOBUS
8 413042 502166 00004
ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT. 3,00 €


ROCKSTAR GAMES PRESENTA
TABLE TENNIS
40 mm










3+
www.pegi.info


Wii


YAHOO! ESPAÑA JUEGOS



NGAMER

NÚMERO 4

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Redactor Alejandro Pascual
apascual@globuscom.es
Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
Sara Borondo, Ramón Méndez, Pablo G. Taboada, Santiago Quiñones y Carlos González

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)
Fotografía Serafín Palazón

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Esther Codina
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: Jesús Torras
jtorras@globuscom.es
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: David Ortega
Internet: Cani Montes
Sistemas: Oscar Montes
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: Antonio Diarruyo

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 06/08 Printed in Spain

Depósito legal: TO-965-2007



Editorial

Quien esté preocupado por el catálogo de Wii para el año próximo que pase a la página 16. Y si aún os quedan dudas podéis pasar las 25 páginas siguientes. Lo que veréis en nuestro especial para los próximos meses es lo que sabemos ahora: futuros juegos y proyectos que, con total seguridad, no es todo lo que llegará a nuestras consolas, sino un simple aperitivo. Nos enfrentaremos a todos ellos, y todos pasaran por nuestro ojo clínico. Porque esa es la labor de NGamer: tomar esa lista inabarcable para cualquier usuario y diseccionarla, recomendando a cada lector los juegos que realmente disfrutará. Ahora que se ha cumplido un año de Wii, podemos asegurar que el futuro de las consolas de Nintendo no ha alcanzado, ni de lejos, su punto álgido. Aún queda mucho camino por recorrer...

ALEJANDRO PASCUAL REDACTOR
apascual@globuscom.es

EN PORTADA

120 JUEGOS QUE LLEGARÁN P.14
Te impresionará saber que se preparan más de cien juegos nuevos para los próximos meses. Todo un espectáculo de juegos que comentamos uno a uno para ti.

SORTEO P.67
15 juegos de Boogie te esperan, participa y gana uno de los juegos más divertidos del momento para tu Nintengo DS. Además mira el fórum para saber si ganaste en alguno de los anteriores sorteos y si tu carta es la mejor, también puedes llevarte nuevos juegos.



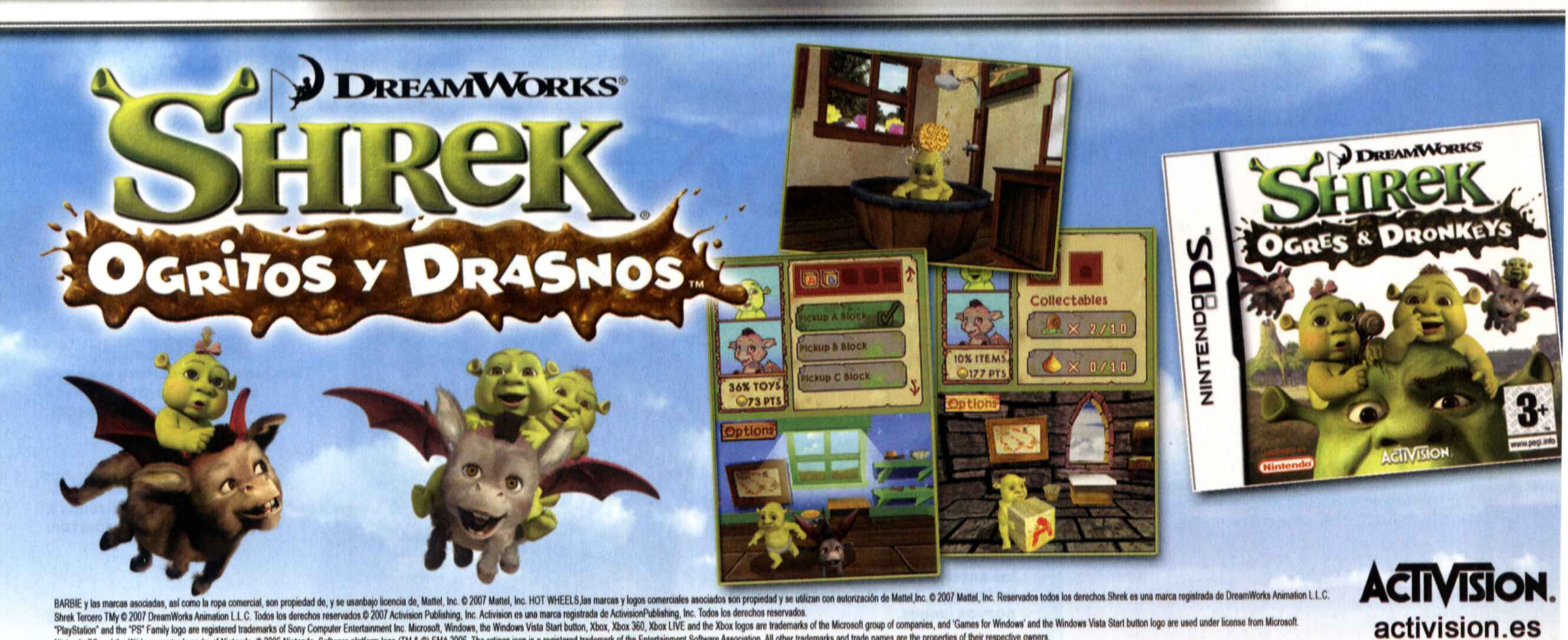
EL RESTO, EN LA SIGUIENTE PÁGINA

ZACK & WIKI P.48
Los juegos de aventura vuelven, por la puerta grande, de la mano de Capcom.

REVIEWS P.47
Diecisiete juegos analizados a fondo por nuestros expertos.


Barbie en La Princesa de los Animales
PlayStation 2
Wii
NINTENDO DS


HOT WHEELS
PlayStation 2
Wii
XBOX 360
PC DVD-ROM
HOT WHEELS BEAT THAT!
ACTIVISION


DREAMWORKS
SHREK
OGRITOS Y DRASNOS
SHREK OGRES & DRONKEYS
NINTENDO DS
ACTIVISION
activision.es



Número 4

Sumario

¡VAYA TELA! ESTE MES **45** INCURSIONES EN **14** DÍAS EN GHOST SQUAD Y NI UN TRAJE DE OSO PANDA **0** CONSOLAS EN STOCK **250** COMBOS DE ÉXITO

CITA DEL MES "Ninguna de las citas de Miyamoto tiene verdadera chicha". **Yoshiaki Koizumi, director de Galaxy**

LO MÁS



5 COSAS QUE APRENDERÁS EN NGEXPRESS ESTE MES 01 Las navidades consisten en hacer negocio rápido 02 Las pruebas a Nintendo son democráticas 03 Hay una nueva corporación en el sector 04 Hay un juego para DS en el V&A 05 La fecha de lanzamiento de Mario Kart.

EXCESO DE DEMANDA



AGOTADA

La Wii vive otra navidad de ventas disparadas

Has conseguido echarle un guante a una Wii estas pasadas navidades? Enhorabuena a los muchos que sí han podido, y nuestra sentida consideración a los miles que no pese a intentarlo. Una navidad más la demanda ha superado a la oferta.

La Wii ha sido uno de los productos más buscados en las páginas web de comercio electrónico, y de largo la consola más demandada, con el triple de tráfico que la DS… que fue el segundo modelo más anhelado. Los únicos sitios donde podías conseguir fácilmente una Wii antes de navidad eran las tiendas de telefonía móvil y similares, que ofrecían las consolas como incentivos para liarte con contratos y altas tarifas.

Histeria compradora

El periódico británico The Sun publicó, probablemente por error, que alguien había vendido en internet una consola Wii por más de 2.200 libras esterlinas, es decir cerca de 3.500 euros. Las únicas subastas de Wiis en la red en la que los precios se acercaron a ese nivel eran lotes de diez unidades a la venta en eBay, pero la histeria navideña que se generó en torno a la Wii fue tal que la noticia fue dada por cierta sin demasiado estupor. Más tarde varios diarios, dieron pábulo a una noticia de agencia que aseguraba que muchos padres ingleses estaban tan desesperados que estaban tirando la casa por la ventana para adquirir Wiis a cualquier precio, lo que motivó que la agencia de prensa de Nintendo saliera al paso negando que ellos estuvieran haciendo circular ese tipo de historias para incentivar la demanda.



Amazon tenía existencias, siempre que estuvieras dispuesto a pagar más de 150€ de clavo. Menuda vergüenza…

¿Importaciones europeas a menos de 500 euros? ¡Venga ya!

Otro titular delirante del sensacionalista The Sun. Por exagerar que no quede.

¿El juego Madden del año pasado?

Los que no se tiraban a degüello del consumidor tenían las existencias agotadas. Este año irá mejor.



"Negamos rotundamente la acusación de que estemos haciendo un uso publicitario de la escasez de existencias", afirmó un portavoz de Nintendo. "Estamos trabajando a nuestra capacidad máxima y produciendo 1,8 millones de unidades al mes para intentar satisfacer la demanda en todo lo posible".

Europeísmo navideño

Teorías conspiratorias al margen, los consumidores de muchas partes de Europa tuvieron muchas menos dificultades para echarle el guante a una Wii al precio de venta recomendado por el fabricante.

El presidente de la filial yanqui de Nintendo y mejor responsable de marketing del año según Brandweek, Reggie Fils-Aime, se solidarizó con los clientes privados de una Wii, pero refutó cualquier insinuación de que el exceso de demanda beneficie a Nintendo: "Es muy desafortunado que los consumidores no puedan conseguir una Wii que comprar. Y cualquiera que sugiera que esta escasez es beneficiosa para el negocio es que no entiende de negocios. Queremos que el consumidor acuda a cualquier establecimiento y halle allí el producto; es por lo que estamos trabajando incansablemente".

AGOTADA. AGOTADA. AGOTADA. AGOTADA. AGOTADA. AGOTADA. AGOTADA. AGOTADA. AGOTADA.



1 Los mayores paquetes que hemos encontrado incluyen una tele plana por casi 1.000 euros. 2 Miles de consolas se han vendido de esta manera, seguramente al tipo de revendedores que luego les dan salida a través de eBay con un sobreprecio de 100 euros por unidad.

ADELANTO DEL FUTURO

¡UN GRAN CANAL NUEVO!

Se lanza Everybody's Nintendo como un nuevo canal lleno de maravillas que ofrece un atisbo de por dónde va a ir el futuro

Un miserable número de 214. Esa es la cantidad de bloques de memoria que el canal Everybody's Nintendo retrocede cuando le das el visto bueno a la descarga (por ahora sólo disponible en Japón), y sin embargo la verdad es que ofrece mucho más que 214 bloques de innovación y promesas. Diseñado para informar a los propietarios de una consola sobre el software disponible para la Wii y para la DS, el canal está lleno hasta los topes de vídeos y de información... algo que verdaderamente es una rareza, teniendo en cuenta que la actual Nintendo raramente antepone la jugabilidad a su preciado estilo funcional.

Aunque todavía se desconoce la fecha de su lanzamiento en Europa y Norteamérica, vamos a destacar los servicios que habrá cuando esté al alcance:



DEMOCRACIA

La oportunidad de ofrecer tu veredicto sobre los juegos para Wii, para ayudar a tus colegas a que realicen compras informadas. Es un detalle delicioso que se te pida que califiques los juegos arrastrando un deslizador a lo largo de un espectro de toques de címbalos cada vez más dramáticos... suponemos que un golpe intenso simbolizará una obra maestra de los videojuegos.

Una vez se envía tu veredicto y los de los demás, Nintendo está pensando en cotejarlos y mostrar los resultados en el canal. A la hora de escribir estas líneas todavía no habían empezando a revelar resultados, pero estamos ansiosos por ver con cuánta sinceridad interpretarán los datos brutos... ¿permitirá Nintendo que el pueblo llano marque la pauta o, bueno, nos 'ayudará' a que nos expresemos en la línea deseada para vender más? ¿Habrá análisis honestos disponibles? Maldición, esta quieren dejarnos sin curro.



PARAÍSO DEL VÍDEO

Es comprensible que se te pase por la cabeza la idea que el nuevo canal es sólo una colección de vídeos publicitarios. Tras un breve lapso de descarga aparece Miyamoto ensalzando emocionado las excelencias de Wii Fit. La velocidad del streaming es mucho mayor que la del Metroid de Preview Channel, y al pinchar sobre él los viejos shigs crecen hasta ocupar toda la pantalla.



There'll be even more pressure on developers to deliver downloadable DS treats now.

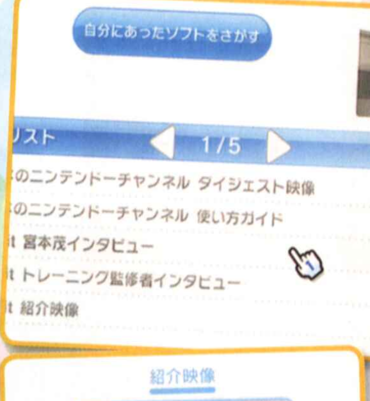
DEMOS Y JUEGOS

Es la estrella de la fiesta, capaz de transformar tu Wii en una estación de descarga para DS de modo que puedas disfrutar las demos y juegos completos para DS lanzadas al confort de tu salón.

El canal ya incluye un parche para un error conocido en la versión japonesa de Pokémon Diamond/Peral, pero las posibilidades van mucho más allá tanto a nivel de contenido como interactividad.

AUTOBOMBO

El motivo principal es poco más que una colección de los mejores vídeos del día; como cabía esperar, tienden a alabar principalmente sus títulos. Parece un poco extraño ver una promo de la Wii cuando ya te has gastado los duros en comprarte una, pero tener una breve charla con Miyamoto a tu alcance siempre es un aliciente.







BÚSQUEDA

El principal objetivo del canal es informarte acerca de la librería de juegos. Todos y cada uno de los títulos, incluidos los de DS y VC, cuentan con una entrada individual con datos sobre fecha de lanzamiento, precio y características más destacadas. Contienen enlaces a cualquier contenido vinculado con el juego que aparezca en cualquier otro punto del canal. La mayoría ofrecen vídeos útiles para orientarte de cara a compras por impulso.

TU REVISTA Nº 1 SOBRE LA WII







PERO EN SERIO...

Kittsy pregunta: ¿necesita Nintendo desarrolladores occidentales?

Bueno, ¿es siempre una idea inteligente cambiar una fórmula ganadora? Los jefes de Nintendo no parecen creerlo, y ahora que la Wii desaparece de las tiendas a toda velocidad en Estados Unidos y Europa, el vicepresidente George Harrison ha dicho que no hay planes para invertir en más desarrollo de software occidental. Afirmó a Wired News que los distribuidores independientes están haciendo "un gran trabajo" a la hora de satisfacer los gustos de Occidente, produciendo el tipo de juegos que Nintendo no hace tan bien. *¿Pero es eso realmente cierto?* En este momento el catálogo de todas las consolas tiene a *Need for Speed* como claro número uno, gracias a sus ventas para 360 y PS3. No figura en el top ten de la Wii, en el que normalmente aparecen una serie de títulos occidentales: *Triiviial, Rayman, Carnival Games* y *MySims*... Por encima de todo ello deben de haber salido para navidad una docena de juegos de mascotas.

Así que, en su mayor parte, la gente está aprobando –y comprando– el tipo de juego que Nintendo ha estando creando últimamente: automejora para adultos, diversión para toda la familia. Nintendo halló un mercado nuevo para sus consolas, tras lo cual llegó un diluvio de productos tipo 'y yo también'. A juzgar por el catálogo para la Wii, los que quieren jugar al tipo de juegos que Nintendo no hace también juega con ellos en otras plataformas.

Dejar el desarrollo de juegos de estilo occidental en manos de autores independientes no ha funcionado hasta ahora. Tras recibir el respaldo de la británica Rare en los tiempos de la N64, y tras observar los logros de Microsoft y Sony en tiempos más recientes por distribuir juegos exclusivos europeos y yanquis como *Gears of War, Halo y Ratchet & Clank*, Nintendo debería saber que sentarse y esperar a que otros cubran los huecos en su parrilla puede resultar una estrategia arriesgada".

BIG BUSINESS

El ascenso del megadistribuidor

Interpretando el nuevo himno de la empresa

¿Necesita el mundo más de una compañía?

El gigantesco distribuidor de juegos Vivendi ha adquirido una participación de control del igualmente enorme distribuidor Activision, y ambas compañías están a punto de unirse para constituir una colosal supernova financiera.

Cuando el acuerdo se complete a mediados de 2008, la supercompañía resultante, con una facturación en torno a 15.000 millones de euros, sustituirá a Electronic Arts como mayor distribuidor mundial de juegos, y será conocida, simpáticamente, como Activision Blizzard: el nombre Vivendi se está reemplazando por el de su división matriz, la gente de *World of WarCraft*. ¿Y qué significa esto para nosotros? Sorprendentemente poco, excepto por el feliz hecho de que ambas compañías vienen siendo decididas defensoras de las consolas Nintendo en sus encarnaciones previas.

Activision no perdió tiempo antes de anunciar Call of Duty 5 y Guitar Hero 4 para 'múltiples plataformas', aunque desafortunadamente Blizzard (el estudio) se apresuró igualmente a confirmar que hay pocas perspectivas de ver nunca World of WarCraft en otras plataformas.

CUATRO MEGAJUEGOS ACTIBLIZZION



GUITAR HERO
El fenómeno de masas que ha creado su propia distribución se verá potenciada con la fusión, de eso no cabe duda.



CALL OF DUTY
La cuarta parte ha logrado revitalizar la serie, aunque la quinta puede estar desarrollada por TreyArch en vez de Infinity Ward, por lo que sigue su mismo camino sin influencias.



LAS SERIES QUEST
Serie de aventuras point n' click que comprende Police Quest, King's Quest y Space Quest (no olvidar Gabriel Knight). Ayudó a sentar los cimientos de Sierra antes de que Vivendi los comprara.



CHRONICLES OF RIDDICK
Magnífico juego de un jugador para la Xbox, que ofrece el mejor rendimiento de la carrera de Vin Diesel digital.

GRAN IRRUPCIÓN EN JAPÓN

WII FIT ARRASA

De uno en uno, por favor...



Ventas a tutiplén. El año que viene lo tendrá chungo para superar esto.



Los gorditos japoneses se las verán tiesas con la importación yanqui, que se rumorea que será retocada para combatir la obesidad mórbida.

Imagina la escena. Es el 1 de diciembre por la mañana. Una línea de jugadores japoneses de ojos enrojecidos se extiende alrededor del nirvana para tecnófilos que es Chinjuku Bic Camera. Un tren traquetea en la distancia: no tanto como para poder oírlo, ojo, porque LA atmósfera chirría por el sonido de los pulmones a punto de estallar. *Wii Fit* ha llegado a Japón.

La presencia de compradores en las tiendas el día del lanzamiento casi iguala el del propio lanzamiento de la Wii. Lo cual es impresionante tras la aparición más bien silenciosa de *Galaxy*.

Muchas tiendas han creado áreas de demostración especiales, habilitando sus showrooms con un suelo de parqué duro y pidiendo a sus clientes que se quiten los zapatos para sentir una experiencia realista. Para hacer sitio a las multitudes que esperan, unas cuantas tiendas designaron accesos y entradas especiales para impedir que las masas asaltaran otros puntos de venta.

Las multitudes quedaron vigiladas por carteles intimidatorios avisando de que sólo se vendería un *Wii Fit* por cliente y que la reventa estaba prohibida, lo que hace más impresionante la cifra de ventas de 261.000 unidades durante la primera semana. Estamos hablando de rivalizar con el mismísimo Dragon Quest IV– es Wii Fit, que ha tenido un inicio muy rentable.

AHORA POR PRIMERA VEZ TODOS LOS EPISODIOS DE STAR WARS EN UN SOLO JUEGO.

DISFRUTA DESDE EL I AL VI

LEGO STAR WARS
THE
COMPLETE SAGA

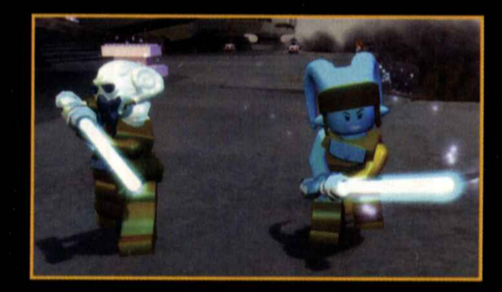
YA A LA VENTA



NUEVAS CARACTERISTICAS DE JUEGO
Incluye poderes de la Fuerza potenciados y nuevos modos de Desafío



NUEVOS Y MEJORADOS NIVELES
Que completan aún más la saga Star Wars



NUEVOS PERSONAJES
Combina hasta 120 personajes de los 6 episodios



Wii NINTENDO DS



PLAYSTATION 3







No todas las características disponibles en todas las plataformas. Entra en www.lucasArts.com para más detalles.

PEQUEÑO NEGOCIO

Nuevo Kuju stuju
(lo sentimos mucho)

Su aspecto es familiar...



Bueno, ¿de dónde van a salir todos estos títulos de WiiWare? Un sitio es Kuju Entertainment, especialista en subcontratar desarrollos, y que acaba de equipar un estudio nuevecito para centrarse en el contenido descargable. Se llama Doublesix, y se han propuesto crear esa clase de juegos a la que vas a mantenerte fiel y volver tarde o temprano. ¡Por supuesto! Intentamos buscar algún juego donde un doble seis sea algo malo, con vistas a hacer algún comentario malintencionado, pero no lo conseguimos. Bah.

IMAGINA ESO
Lo último se convierte en pieza de museo



Realmente el PEGI es +30, es una errata, y se comieron el cero.

El juego de miedo Imagine Babies (Aquí Imagina ser Mamá) de Ubisoft para la DS ha sido seleccionado por el VGA Museum of Childhood londinense como parte integrante de una gran colección de juguetes, osos de peluche, trajes y rompecabezas. Está clasificado como una 'muñeca virtual' y está ubicado dentro del museo como el ejemplo más reciente de cómo 'jugar a cuidar bebés'. Si te apetece explorar la intersección entre museología y videojuegología. *www.vam.ac.uk/moc*



No hemos tenido el placer de jugar a esto, pero seguro que saldrá Imagina ser Mamá 2.

Cómo disfrutarías haciendo morphing entre todos estos personajes...

RUMORES

BOMBEROS DE SEGA
Sin erizos por aquí

En una entrevista con el productor Takashi Iizuka, retrató a los de Sonic Team como unos fervorosos fans de la GC. "El equipo emplea el controlador de la GameCube porque resulta muy similar a la sensación del controlador 3D original", asegura. "La palanca analógica es más corta y más como el pad de la Saturn". Iizuka no da pistas sobre la idea de una eventual secuela al título Burning Rangers para la Saturn. "He oído que hay una gran demanda de una secuela, así que... ya veremos".



Sí, definitivamente hay fuego.

CÓMPRALO OTRA VEZ

ROSA Y ORO
Dos chulos colores nuevos de EEUU

Si piensas ir pronto por Yanquilandia, tendrás la ocasión de pillarte un par de nuevos colores de la DS Lite que no parecen contar con fecha de lanzamiento de momento en la vieja Europa. Una es la versión dorada, que estará bien si no destiñe y la otra es rosa metálico, que puede que se dirija más a chicas. Ambos modelos están disponibles sólo en paquetes de DS más juego.

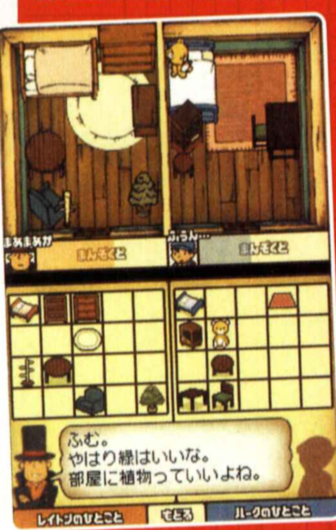


El bundle Zelda oro trae un adorno en la tapa superior. El rosado trae una pintura que no pringa.

Mejor Layton que nunca
Secuelas e importación para el sabio de DS

Bajo el adusto exterior del profesor Layton –o, más bien, bajo su sombrero– se esconde un videojuego con un magnetismo tan puro que pocos pueden resistirse. Muchos perdieron la baba por Layton and the Mysterious Village hace menos de un año, incluso sin entender una sola palabra de él. Ahora se pone a bailar la hermosa danza del puzzle teniendo como confirmada fecha de lanzamiento en Estados Unidos el 18 de febrero.

Sin ir más allá de una historia sencilla contada con animaciones bonitas y animada por el reto de completar una serie de enigmas, Layton se ha estado haciendo últimamente un nombre en Japón. La secuela, Layton and Pandora's Box, se lanzó a finales de noviembre y vendió en la primera semana más de 200.000 unidades, una barbaridad, y la tercera entrega de la trilogía ya está confirmada.





Esta es una de las mejores cosas de la DS: ¡una versión en inglés acabará apareciendo!

PLAN DE NOVEDADES

24

Wii

JUEGO	LANZAMIENTO
Geometry Wars Galaxies	18 enero
Wii Chess	18 enero
Zack & Wiki	18 enero
Donkey Kong Jet Race	25 enero
Hamster Heroes	enero
Kawasaki Jet Ski	enero
Kidz Sports: International Football	enero
Urban Extreme	enero
NiGHTS	enero
Ghost Squad	enero
The Last Ninja	enero
Battalion Wars 2	15 febrero
No More Heroes	29 febrero
Call For Heroes: Pompolic Wars	febrero
Kawasaki Snow Mobiles	febrero
Earache Extreme Metal Racing	febrero
Bleach	febrero
Destroy All Humans 3	febrero
Spongebob: Atlantis Squarepantis	febrero
The Wizard Of Oz	7 marzo
Naruto Wii	28 marzo
Sega Superstars Tennis	marzo
Sonic Riders: Zero Gravity	marzo
Harvest Moon Magical Melody	1º semestre
PES 2008	1º semestre
Mario Kart Wii	1º semestre

DS

GAME	OUT
Geometry Wars Galaxies	8 enero
Advance Wars Dark Conflict	25 enero
Betty Boop	25 enero
Professor Kageyama's Maths Training	8 febrero
Naruto Ninja Destiny	15 febrero
8 Ball All Stars	15 febrero
Powershot Pinball Constructor	15 febrero
Harvest Fishing	15 febrero
Bleach	Febrero
Command and Destroy	7 marzo
Magic Taizen	14 marzo
Ace Attorney Apollo Justice	marzo
Bomberman Land Touch 2	marzo
Dungeon Explorer	marzo
Sega Superstars Tennis	marzo
Dragon Quest Monsters Joker	1º semestre
Final Fantasy XII Revenant Wings	1º semestre
Crayola: Treasure Adventures	1º semestre
George Of The Jungle	1º semestre
Teenage Zombies	1º semestre
Iron Man	1º semestre
Hello Kitty: Big City Dreams	1º semestre
Code Lyoko 2	1º semestre
Zoo Hospital	1º semestre
Nancy Drew	1º semestre

DESTACADOS

Esta lista es meramente orientativa y no pretende reflejar las fechas finales de los productos que comentamos. Debido al tiempo de diferencia y los retrasos de última hora os aconsejamos que consultéis habitualmente con vuestra tienda habitual para conocer las fechas finales de los productos que aquí se detallan. ¿Ha quedado suficientemente cortés?

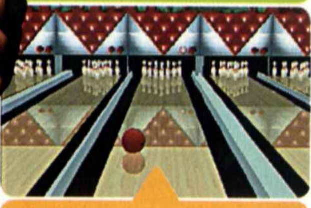
¡ALUVIÓN DE NOTICIAS!

TE PRESENTAMOS TANTAS NOTICIAS JUNTAS QUE SEGURO, NO PODRÁS DIGERIRLAS TODAS.

El misterio del listado de lanzamientos del mes pasado se ha convertido en un juego real. Ninja Reflexes de EA es un party game de ninjas para Wii y DS.



Eidos ha registrado el nombre de *Tomb Raider Underworld*, por lo que será la próxima entrega de la serie. Sus últimas dos incursiones funcionaron bien en Nintendo, así que esperamos que llegue a Wii.



Más noticias sobre Prince of Persia: La Película. Jerry Bruckheimer ha prometido que "sin duda será de época; no vamos a hacer una puesta al día". Eso sí, apostamos a que habrá explosiones.





Demasiado complejo como para ponernos a jugarlo en japonés, así que sentimos escalofríos al informaros de su lanzamiento PAL en 2008 bajo el nuevo nombre de The World Ends With You.

Las tiendas online han puesto de manifiesto que el objeto más buscado en Internet en el mes de noviembre ha sido la Wii. DS se encuentra en segundo lugar. ¿Tercero? Unas botas horribles.

Se ha anunciado Ten Pin Alley para Wii. Estamos deseosos de que sea una secuela del de PSOne, que era bastante bueno a pesar de ser un poco difícil. Agradable y técnico, sigue siendo muy apreciado.



Tal vez Ronaldinho y sus amigos no vayan a satisfacer a Wii con sus caricaturas, pero FIFA Street 3 llegará a DS. Lo más lógico es esperarse la mezcla habitual de un poco de fútbol y de parkour.

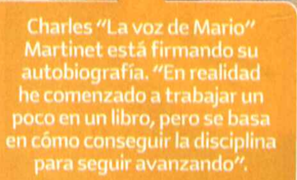


¿No llega con No More Heroes? Suda51 está adaptando el juego Flowers, Sun And Rain de PS2 a DS. El protagonista es un asesino con un ordenador llamado Catherine; puede ser un juego muy interesante.



Mark Rein de Epic ha revelado que una desarrolladora misteriosa está intentando hacer uso de su Unreal 3 Engine en un juego para Wii.

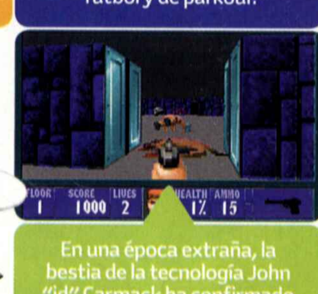
¿Por qué no salía Yoshi en Galaxy? Yoshiaki Koizumi ha revelado que la característica de Yoshi es "poder flotar un poco en el aire al saltar"; una característica que "ya está presente con el traje de abeja".



Charles "La voz de Mario" Martinet está firmando su autobiografía. "En realidad he comenzado a trabajar un poco en un libro, pero se basa en cómo conseguir la disciplina para seguir avanzando".

La revista japonesa RPG ha provocado numerosos comentarios entre la gente al dejar caer que posiblemente veríamos versiones para Wii de Ogre Battle y del RPG Golden Sun.

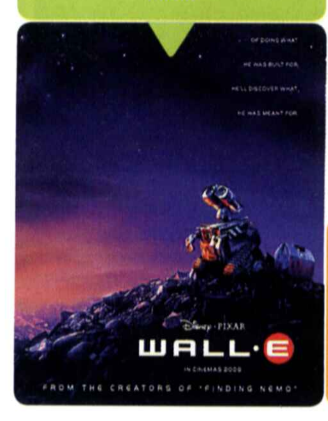




En una época extraña, la bestia de la tecnología John "id" Carmack ha confirmado sus planes para un "juego tipo Wolfenstein" para DS, que seguramente irá parejo a Quake Arena DS...



Surfer Girl "reveló" que Heavy Iron está trabajando en el juego de la nueva película de Pixar, Wall-E. No es ninguna sorpresa: ya se han encargado de los tres últimos juegos de Pixar.



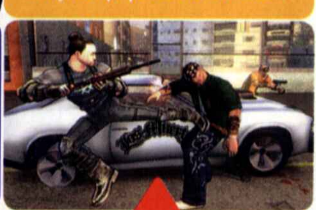
El productor de Time Crisis 4, Teruaki Minami, ha faltado al respeto al mando de Wii, asegurando que "los sensores de la Guncon 3 son, en realidad, mucho más precisos".



Se dice que el actor Greg Kinnear podría involucrarse en el remake de King of Kong. "Vi ese documental. Me encantó", dice Kinnear. "No me gustaría hacer el papel de Kong, así que mejor el papel del tal Wiebe".

A la pregunta de si se planteaba un Dungeon Keeper para DS, Peter Molyneux respondió con un entusiasta "me encantaría hacer un Dungeon Keeper DS ¡si EA me cede los derechos!"





Kynogon ha anunciado que su middleware de IA Kynapse (el encargado de que los PNJ de Crackdown y Fable no perdiesen el control) está siendo empleado en dos proyectos para Wii.

A Miyamoto no le importa la película. Fue "un proyecto divertido en el que se esforzaron mucho". Sí se arrepiente de que "intentó acercarse a lo que eran los juegos de Mario Bros". ¿Ha visto la película?



Volar soñando con NiGHTS

La melodía de la noche tocada por un juglar.

Arlequines y tonos malva siempre van de la mano



In the nights, dream delight, I want to see you standing there… vale, la letra no era muy inspirada, pero la melodía se grababa en el cerebro.



Desconcertante como poco: *NiGHTS* a modo de balsa y un tiempo significativo.



Si no te fijas bien, puedes pensar que se trata de una versión onírica de Peter Pan.

Como uno de los mayores fans de *NiGHTS*, me pareció que este era un buen momento para traer de vuelta la diversión de su original experiencia de juego. Quería crear un juego que aunase tanto a los fieles seguidores del original como a toda una nueva generación de jugadores". Con estas palabras defiende Takashi Iizuka, productor ejecutivo de *NiGHTS: Journey of Dreams*, el regreso del juglar violeta del Sonic Team.

Pequeños pasos

Resulta muy agradable comprobar, en primera instancia, cómo uno de los máximos responsables del título es consciente de lo que supone arriesgarse con la resurrección de un juego de auténtico culto. Es difícil pasar por alto el hecho de que es uno de los juegos más reclamados en las subastas de Internet, o que se sigue viendo la compra-venta de Sega Saturn, en parte por culpa de un título con el que Yuji Naka, y todo el Sonic Team en sus mejores tiempos[1], puso el listón muy alto, pero que pasó desapercibido por culpa de las bajas ventas de la consola de Sega.

Iizuka ya trabajó al lado de Naka en el título original, pero también promete que "este juego ha sido creado tanto para los que han jugado antes a *NiGHTS* como para los que son completamente ajenos al mismo. Serán transportados, al igual que Will y Helen, al mundo de *NiGHTS*, donde deberán aprender todo sobre los Nighmarens, Pians y su propia relación con Nightopia. Además, para los que desconozcan el sistema, habrá un sencillo tutorial que podrán utilizar durante sus primeros pasos".

Muchos grandes aficionados llegaron a hacerse con una Wii aún cuando no entraba en sus planes, todo por poder disfrutar de la continuación de un título que ha calado muy hondo en el corazón de los jugadores. "Quise mantenerme tan fiel como fuese posible al concepto original, para todos esos aficionados leales que han esperado durante tanto tiempo su regreso", nos confiesa Iizuka. "Pero también añadimos elementos nuevos, como misiones extra y el modo My Dream, que incitarán a los más nuevos a disfrutar de él por primera vez".

Tanto Will como Helen estarán bien diferenciados en el juego con sus propias tramas

1 Entre 1996 y 2000 verían la luz *Sonic Jam, Burning Rangers, Sonic Adventure, Samba de Amigo, Chu Chu Rocket!* y *Phantasy Star Online*. 2 El pad 3D era muy similar al del mando de Dreamcast. 3 *Sonic Xtreme* empezó haciendo uso del mismo motor pero Yuji Naka dijo o lo dejaban de utilizar o se iba de Sega. Sonic nunca tuvo su aventura de 32 bits.



Los jefes finales compondrán una parte importante del juego. Todos realzan más si cabe la esencia de su antecesor.



La flauta invisible es uno de los elementos que más caracterizan a este juglar. Todo en *NiGHTS* tiene el aspecto de haberse elaborado con mimo.



El diseño conceptual de *NiGHTS* se caracteriza por la sobrecarga de elementos tanto mágicos como oníricos

No cabe duda de que si algo puede jugar en contra de *Journey of Dreams* son las elevadas expectativas que se están forjando los usuarios, tanto los que han disfrutado del original como los que tienen una imagen muy positiva gracias a los comentarios de los anteriores. Es por eso que todo intento de innovación tiene que medirse con la máxima precisión, para no acabar traicionando a unos y otros; no obstante, la idea de My Dream apoyará la interacción de los usuarios con el juego y entre ellos mismos, ofreciendo todo un universo personalizado dentro de *NiGHTS*: "Es un mundo aparte al que puedes transportar las criaturas A-life que has capturado a lo largo del juego. Se trata de un lugar que evoluciona según pasa el tiempo y debido a varios factores, con abundantes sorpresas. Las texturas y objetos que aparecen cambiarán según cómo se actúe, y es por eso que no habrá dos mundos iguales. Haciendo uso de la conectividad WiFI de Nintendo, se podrá compartir tu 'MyDream' particular con otros usuarios a través de Internet".

La clave de la innovación

Iizuka está tan satisfecho de haber conseguido conectar esta segunda entrega a Internet que no escatima en elogios a la hora de destacarlo como su característica favorita: "Incluye cosas con las que sólo podíamos soñar cuando desarrollamos el original. Contará con ránkings mundiales, en los que podrás ver tu posición entre los mejores jugadores del mundo, carreras para dos usuarios en las que te enfrentarás cara a cara con otras personas, y el ya mencionado My Dream, con el que podrás comunicarte y compartir tu mundo personal con amigos de todos el planeta".

Dejando a un lado su apartado online, que por lo que promete podría llegar a convertirse en el abanderado de Wii a nivel de comunidad (al menos hasta la llegada de otros títulos que se esperan, como *Animal Crossing*), *NiGHTS* tiene en su propia filosofía muchas cualidades para convertirse en un imprescindible. En Sega Saturn, su lanzamiento vino acompañado del pad 3D[2], que incluía un stick analógico y permitía realizar acrobacias con mucha mayor soltura a través del mundo de los sueños. En un principio, el Wiimando se perfilaba como idóneo para representar las piruetas y giros imposibles del juglar violeta, pero en Sega se ha optado por no eliminar el sistema de control clásico. Las primeras voces ya apuntan que la jugabilidad puede resultar bastante más cómoda con este último, pero según Iizuka ambos son perfectamente complementarios: "El diseño original se ideó de tal forma que el jugador podía divertirse a varios niveles diferentes. Creo que para el principiante la curva de aprendizaje más sencilla sería usar el analógico, que permite controlar mejor al personaje. Pero para el jugador experto, creo que el Wiimando le permitirá experimentar los vuelos de un modo completamente nuevo".

Seguir soñando

NiGHTS into Dreams era casi perfecto en todos y cada uno de sus aspectos. Además del muy agradable motor gráfico[3] y de su exquisito sistema de control, el apartado sonoro también conseguía destacar, con melodías agradables que conseguían sumergirnos más si cabe en esta fantasía atemporal; el tema principal era tan pegadizo que aún a día de hoy no nos sorprende descubrir a algún que otro jugador silbándolo. "Para la secuela, se ha recreado el tema principal del original, 'Dreams Dreams'[4]; cuando el jugador llega al final, podrá disfrutar de una versión especial de la canción que nadie se querrá perder".

¿Cuántas buenas noticias más puede depararnos este título aún antes de salir al mercado? Por ejemplo los diversos finales, al igual que el original: "Según lo experimentado que sea el jugador, cada historia requiere unas 6 horas para llegar al final, y tanto Will como Helen contarán con sus propios finales. Ha sido diseñado para que, de terminar cada misión con un rango C o superior, se pueda disfrutar del final definitivo".

No nos cabe duda de que *NiGHTS* llegará a satisfacer a los aficionados del original, ya que tiene "un lugar muy especial" en el corazón de sus creadores; y ese es un elemento primordial en la creación de todo juego que se precie. Las apuestas están por todo lo alto. Y quién sabe, tal vez no haya que esperar otros diez años para poder enfundarnos el traje violeta. "Hemos sido capaces de crear la secuela que siempre he soñado. Me encantaría poder expandirla algún día y llevar más allá la experiencia para poder incluir un mundo tridimensional y libre de explorar". No se puede negar que la perspectiva es de lo más atractiva, ¿verdad?

CAMBIO DE PAREJAS

Claris y Elliot ya no serán los protagonistas de esta nueva visita a Nightopia. En su lugar, *Journey of Dreams* se basa en dos historias completamente nuevas, las de Will y Hellen, quienes "aprenden a aprovechar la magia de *NiGHTS* a la vez que le ayudan a salvar su mundo". Lo cierto es que su tarea más dura será la de hacer olvidar a sus predecesores, ya que las comparaciones son más que evidentes. ¿O será que se nos guarda alguna sorpresa al respecto? Necesitamos saber qué ocurre aquí.



NiGHTS tiene la mano amistosamente a Helen, aunque pensadlo fríamente: ¿aceptarías la ayuda de un ser tan peculiar?

Némesis, antagonista o enemigo, es el modo que tiene *NiGHTS* de jugar a dobles

Los años sientan bien a nuestro juglar favorito


Wii



LOS MEJORES JUEGOS NINTENDO

127 juegos. 28 páginas. 1 año nuevo muy feliz.

Si 2006 fue el año de *Twilight Princess* y en 2007 se nos entregó *Super Mario Galaxy*... ¿qué posibilidades tiene 2008 de superar eso?

Pues lo hará con un número de grandes juegos más extenso que el que ha tenido en ningún otro año. *Mario Kart. Smash Bros Brawl. Final Fantasy Crystal Chronicles. Sega Superstars Tennis. Wii Fit*, preparados para dar un vuelco a la industria una vez más. Y éso es sólo el principio.

¿Todo dispuesto entonces? Pasa la página para comenzar tu 2008 particular. Probablemente vas a necesitar un calendario mucho más grande...







Curiosamente, a esos Delfino nunca se les ocurrió pensar que su problema podría deberse a la polución.

MARIO KART Wii

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **LANZAMIENTO** SEGUNDO CUATRIMESTRE

Todavía no ha llegado el día en el que Nintendo haga dos *Mario Kart* iguales; por eso, sabemos que lo que nos espera va a ser algo bueno.

Hemos visto motos, giros en medio del aire y la habitual estampa de fontaneros y tortugas atravesando a toda velocidad las cataratas Yoshi. Pero, ¿qué significará todo esto? Los giros en el aire, ¿requerirán movimientos de muñeca similares a los de *SSX Blur*? Esperamos de corazón que esté relacionado con los acelerones, porque la idea de intentar girar por las pistas con el Wiimando hace que nuestras articulaciones tiemblen de miedo.

Las motos serán, a buen seguro, la manifestación física de los múltiples sistemas de control a los que hacía referencia Reggie. La reaparición de algunas pistas clásicas no debería ser motivo de preocupación; históricamente, que repita contenido viejo de *MK* no implica quedarse sin nuevo, y nos sorprendería más que una odiosa concha azul en la recta hacia la meta que no contase con un gran final inspirado en *Mario Galaxy*.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★★



¿Se le dará más importancia a mantener una buena línea de conducción?



Ah, Mario Circuit. Cuántas veces te habremos recorrido y qué cariño te tenemos



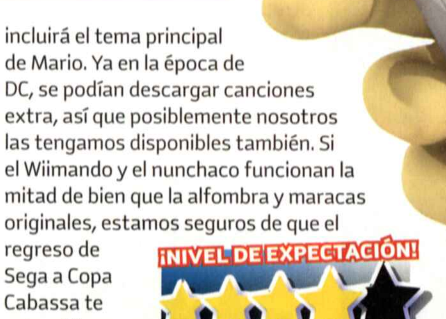
Sois muy listos, seguro que os podéis imaginar cómo se juega.

SAMBA DE AMIGO

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** SEGA **LANZAMIENTO** VERANO

La Dreamcast ya estaba sucumbiendo bajo las garras de la PS2 cuando *Samba de Amigo* abandonó el nido de Sega en diciembre del año 2000; pero esperamos que ahora le ofrezca a la audiencia lo que se merece, con dos mandos que pueden simular ser maracas. ¡Olé!

Sega ha delegado el desarrollo a Gearbox (cuando no están trabajando en la saga *Brothers in Arms*, Gearbox está curtida a la hora de realizar ports), aunque con una lista de canciones actualizada que a buen seguro incluirá el tema principal de Mario. Ya en la época de DC, se podían descargar canciones extra, así que posiblemente nosotros las tengamos disponibles también. Si el Wiimando y el nunchaco funcionan la mitad de bien que la alfombra y maracas originales, estamos seguros de que el regreso de Sega a Copa Cabassa te volverá loco.



Si copias la postura exacta del personaje, recibirás puntos extra



Esto SÍ que es lo que llamamos un entorno de Sonic en 3D. Queremos dejar la raqueta y empezar a recorrer el lugar.

¡Esperamos que este trofeo no sea de muchos TACOS! Chiste horrible.



SEGA SUPERSTARS TENNIS

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** SEGA **LANZAMIENTO** MARZO

Vale, tenemos aquí reunidos a Sonic, AiAi el mono-bola, Ulala de Space Channel 5 y a Mr. Grinny McGrinnington. Pero, ¿a quién más se sacará Sega de la manga de su plantel de personajes? Sabéis que NiGHTS va a aparecer, y hay voces que piden a Toejam & Earl (posibles), Flicky (¿por qué no?) y Alex Kidd (por encima de los cadáveres de Sega). Independientemente de quién esté disponible al final, tenemos garantizado una amplia gama de pistas en escenarios realmente coloridos y vistosos.

Como recordaréis, Sumo Digital fue la responsable de las versiones domésticas de *Virtua Tennis 3*, que tuvieron una buena aceptación, y este juego se basa en una versión modificada del motor de VT3. Pero Sumo no se ha limitado a pintar a Tim Henman de azul; se trata de un juego con personalidad propia, que cuenta con detalles bastante agradables. Le confiaríamos a Sumo nuestro hijo primerizo, así que tenemos plena confianza en que este título será un éxito.



Dirigir la orquesta fue motivo de numerosas pesadillas cuando pudimos probar el juego en 2006. Esperemos que en uno o dos años más de cocción se haya mejorado un poco este aspecto.

Estamos ansiosos por descubrir el por qué es tan feliz este Mii tocando el xilófono

Wii MUSIC

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **LANZAMIENTO** 2008

Este título ha sufrido muchos cambios de imagen, pero parece que se unirá al fin a títulos como *Guitar Hero*. Su principal atractivo, que cuatro jugadores puedan hacer las veces de una orquesta, puede no ser tan llamativo, pero debería resultar igual de divertido. Nuestra única preocupación es que algunos instrumentos acaben siendo más divertidos que otros; ¿soplar una dinámica trompeta o adaptarse a un más relajado fagote? Dilema. Aún así, el multijugador debería ser excelente.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★☆



¡Toma! *Bully* tiene mucho más que peleas en el patio del colegio. Y ha vuelto al nombre de *Bully*.

BULLY

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** ROCKSTAR **LANZAMIENTO** 2008

Pero vamos a ver... ¿dónde estaba este título en los planes de lanzamiento de las pasadas Navidades? Aunque la ausencia sólo hace que le tengamos todavía más ganas. Para los novatos, *Bully* (que llegó a nuestro país para PS2 bajo el nombre de *Canis Canem Edit* después de que unas cuantas mujeres de mediana edad montasen algún revuelo) es un original GTA con una ambientación escolar. En vez de dar vueltas sin sentido y golpeando a inocentes por la espalda, en la piel del joven Jimmy Hopkins te encontrarás con más control sobre tu destino moral; ¿ayudar a detener una pelea en el patio o unirte a ella? ¿Ir a clase de mates o besar a las chicas detrás del gimnasio? De ti depende, y por eso *Bully* fue uno de los juegos más originales de PS2.

Rockstar no lanza precisamente juegos a medio hacer, así que esperamos que los retrasos sean para que los nuevos elementos sean más especiales. Contad con más diversión gracias al sensor de movimiento.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★★



Nos da en la nariz que este es el escenario del desierto.

WE LOVE GOLF

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** CAPCOM **LANZAMIENTO** TBC

El golf no va a conseguir hacerse todavía más real de lo que ya tenemos en Wii, así que, ¿qué es lo que incita a Capcom, poco habitual a los deportes, a participar? Bueno, para empezar han contado con Camelot para el desarrollo, compañía que ha conseguido ampliar nuestra percepción del deporte durante una década más o menos, en la forma de los cómicos *Everybody's Golf* en PlayStation, así como la decente serie de juegos *Mario Golf*.

We Love Golf es consciente de que en los títulos actuales de golf para Wii, a veces es difícil golpear la bola con precisión, y para remediarlo se ha incorporado un medidor de swing narrado por, ¿quién sino?, un Wiimando parlante con pequeñas manitas. Esto puede sonar extraño, pero en la práctica funciona realmente bien. Otras cosas que nos gustan: apuntar con el Wiimando a la pantalla para activar una vista previa animada del hoyo en el que estamos. ¡Ace! ¡Toma ya! Ah, no, que eso es tenis.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!





Este minijuego pondrá a prueba tu equilibrio. La tabla puede detectar cómo distribuyes tu peso y actuar acorde a ello. Es difícil con las rodillas.



Wii FIT

PLATAFORMA Wii DISTRIBUYE NINTENDO LANZ. PRINCIPIOS 2008

El lanzamiento exitoso de *Wii Fit* supone que su llegada a Occidente, prevista para principios de 2008, estaría en el buen camino (a pesar del sentido del humor de Miyamoto al decir que los jugadores americanos necesitarían una tabla más grande).

¿Nosotros? Nos mostramos aprensivos y emocionados por igual. Todavía hacemos ejercicio de vez en cuando con el Dr. Cygor de *WarioWare*, así que sabemos que hacer poses y cabecear balones de fútbol pueden ser risas aseguradas. Por otro lado, la profunda humillación de ver a nuestro pequeño y gordo Mii sufriendo bajo la presión de una simple flexión no es una visión muy atractiva. Aún así, todo lo que suponga mejorar nuestro físico y cuidar nuestra salud, será bien recibido.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★☆

Eso que se refleja al fondo del espejo... ¿es la pantalla de tu televisión?



Dios mío. Llevará meses recuperar todo el peso que vamos a perder.

PROYECTO BLUE FANG

PLATAFORMA: WII
DISTRIBUYE: POR CONFIRMAR
ESTUDIO: BLUE FANG GAMES
LANZAMIENTO: OTOÑO

Se dio a conocer con un anuncio en el que buscaban programadores en Wii. Sus títulos anteriores incluyen *Zoo Tycoon*, *Zoo Tycoon 2*, *Zoo Tycoon: Dinosaur Digs* y *Zoo Tycoon DS*. ¿En qué estarán trabajando?

Piernas estiradas, lengua fuera... Siéntate bien...

MATSUNO

PLATAFORMA: WII
DISTRIBUYE: POR CONFIRMAR
ESTUDIO: POR CONFIRMAR
LANZAMIENTO: POR CONFIRMAR

Yasumi fue director de juegos en Square Enix, supervisando proyectos como *Ogre Battle* y *Final Fantasy XII*. No se sabe mucho de él, aunque siendo de quien es nos podemos esperar cualquier cosa.



Matsuno ha admitido que tal vez no sea un RPG. Interesante.

MUSHROOM MEN

PLATAFORMA: WII **DISTRIBUYE:** GAMECOCK **ESTUDIO:** RED FLY
LANZAMIENTO: PRIMAVERA

Un polvo de cometa mágico, capaz de ofrecer sentido común, ha despertado a pequeñas plantas que han evolucionado y formado tribus y empezaron a declararse la guerra. Cuchillas de afeitar como hachas, vías de tren con cuerdas de colgar la ropa y demás.



Este juego tiene pinta de que nos va a arraigar...

ALIVE

PLATAFORMA: WII **DISTRIBUYE:** UBISOFT **ESTUDIO:** INTERNO
LANZAMIENTO: 2008

Este juego de acción, que tiene lugar durante un terremoto, parece estar buscando una gran profundidad en sus personajes. Pone gran énfasis en el trabajo en equipo y la resolución de problemas en vez de las viejas armas y violencia; por eso, resulta un título ideal para mujeres. Así lo anuncia el director de Ubisoft. Lo llama "Acción Plus". No es broma.

PROJECT WITCHES

PLATAFORMA: WII **DISTRIBUYE:** POR CONFIRMAR **ESTUDIO:** REVISTRONIC **LANZAMIENTO:** POR CONFIRMAR

Un *hack n' slash* en tercera persona, con chicas sensuales y demonios. Revistronic no son una compañía de renombre, pero el énfasis puesto en el juego cooperativo de *Project Witches* nos hace pensar que este podría ser su gran éxito.



¿Qué crees que es esto, un capítulo de Buffy? ¡Ponte tu equipo!


Los gusanos son más grandes, las explosiones son más grandes y las partidas duran menos de diez minutos.

WORMS: A SPACE ODDITY

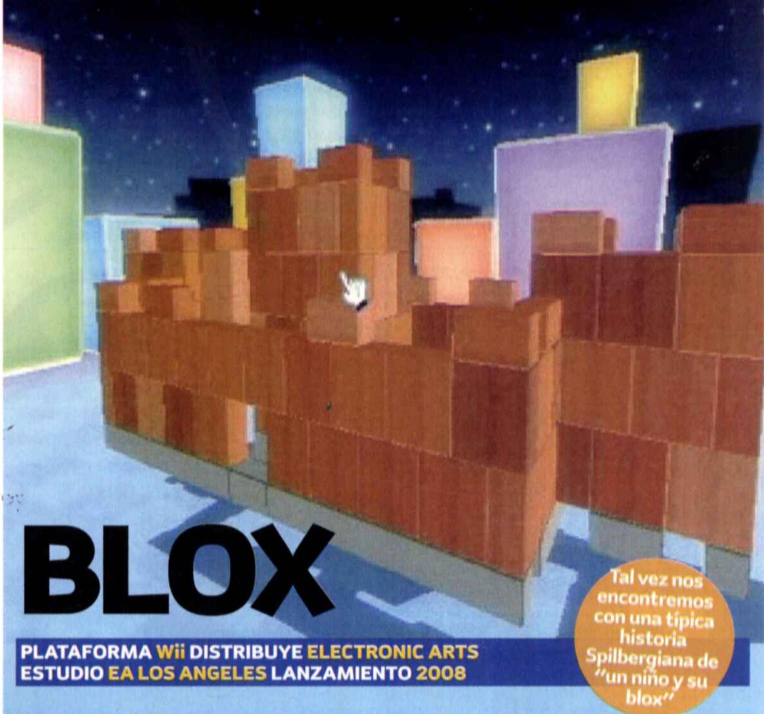
PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** THQ **LANZAMIENTO** ENERO-MARZO

En estos mismos momentos estamos preparándonos a recorrer el camino hasta la fría Osset, en West Yorkshire, para poder disfrutar de una sesión intensiva con *A Space Oddity* en las oficinas de Team 17; así que contad con un completo avance para el mes que viene. Mientras tanto, sólo tenéis que saber que esto es el clásico *Worms* bidimensional con un nuevo sistema de control. Cada arma tiene su gesto particular, y cuanto más rápido te muevas, más fuerte golpees o lo que sea con el Wiimando, más impacto tendrá en pantalla.

Como se puede ver en estas imágenes, el estilo visual recuerda vagamente a *Yoshi's Story*, y la posibilidad de jugar cuatro usuarios online está en el menú, así que estamos impacientes por verlo enseguida.

Mueve el Wiimando adelante y atrás para determinar la fuerza del tiro

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★☆



BLOX

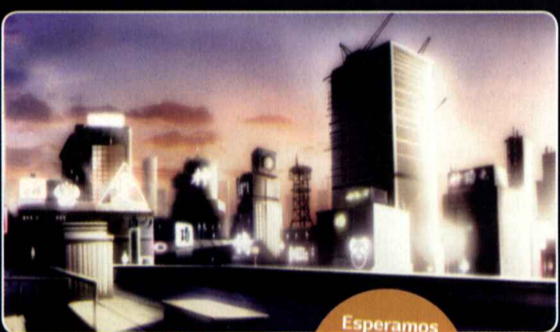
PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** ELECTRONIC ARTS
ESTUDIO EA LOS ANGELES **LANZAMIENTO** 2008

Tal vez nos encontremos con una típica historia Spilbergiana de "un niño y su blox"

Este es el proyecto de Steven Spilberg. Parece sencillo (incluso absurdo), pero oculta un gran potencial y muchas ideas. Es un puzle de la vieja escuela que te ofrece pantallas con estructuras de bloques cada vez más complejas, las cuales puedes pinchar o empujar con tu puntero, o bien interactuar de otros modos, como lanzarles una pelota. Algunos bloques son "especiales"; desaparecen cuando los empujas o causas una pequeña explosión. Tienes que cumplir las condiciones para pasar a la siguiente pantalla, como pueden ser equilibrar el campo con un solo tiro. Hay un editor de niveles realmente versátil: el vídeo de demostración mostraba un artilugio gigante que recordaba a una ratonera.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★☆☆


Una pena que gran parte de *Red Steel* estuviese ambientado en almacenes. Esperamos más bares, saunas y casas de geishas.



Esperamos una pantalla principal por la que navegar sin consultar el manual

RED STEEL 2

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** UBISOFT **ESTUDIO** UBISOFT PARIS **LANZAMIENTO** TBC

Ubisoft nunca consiguió evitar los goteos de información, y confirmaron la secuela de *Red Steel* el pasado mes de junio en Cannes, aún cuando posteriormente lo negaron todas y cada una de las veces que se les preguntó por él. Los anuncios de trabajo en la web de Ubisoft (que buscan un programador online para Wii para, ¡vaya!, su oficina de París) son una referencia a su paso en falso.

Sin duda, se ha superado con creces a *Red Steel* desde aquel día de lanzamiento (echadle la culpa a títulos como *Metroid Prime 3*), pero su multijugador recordaba tanto a *GoldenEye* que casi hasta podías oler el agua de la presa mientras se acercaba.

Red Steel divide a la comunidad de jugadores, pero la mayoría coinciden en que una secuela, libre de fechas de entrega opresivas que persiguen a los títulos de lanzamiento, podría convertirse en un gran juego. Un buen principio sería dejarnos ver más de Scott que su brazo sin cuerpo.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!




"Enfrentarte a tu yo oscuro" es algo bastante filosófico, en serio...





SUPER SMASH BROS BRAWL

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** SORA **LANZAMIENTO** 2008

Nuestra portada no sólo representa a una miríada de títulos que nos llegarán en 2008, sino que (excepto por algunos personajes que todavía no han sido anunciados) también representa a un solo juego, un juego para dominarlos a todos: *Smash Bros*.

Es la mezcla más exhaustiva de la historia de Nintendo que jamás haya visto la luz, recorriendo todos los lanzamientos hasta al mismísimo *Sin And Punishment*. Y por cada toque retro, se añade una gran novedad. Se ha revisado el sistema de control, un modo Espectador en streaming vía WiFi para ver los combates y el regreso de los eventos especiales; escenarios diseñados para hacerte disfrutar de nuevos niveles de habilidad, y llevar a los Wiimandos a una nueva dimensión de tu pantalla.

Si *Galaxy* es el mejor juego para un solo jugador de Wii, entonces *Brawl* es el padre de los multijugadores, que atraerá a nuevos aficionados gracias a su asombrosa gama de objetos para alterar el combate a la par que satisfará a las manos expertas al incluir muchos escenarios de Melee. Si pudiésemos elegir un escenario para volve, sería el castillo de Zelda y damos gracias de que el productor Masahiro Sakurai haya cumplido nuestro deseo. Ahora, estamos pensando en un Leon S Kennedy jugable.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★★



SHIN'EN PROJECT

PLATAFORMA: WII
DISTRIBUYE: POR CONFIRMAR
ESTUDIO: SHIN'EN
LANZAMIENTO: POR CONF.

La desarrolladora alemana de Nanostray ha dejado caer en su página web (que no está ni en inglés, mucho menos en español) que están trabajando en Wii. Será su primer proyecto para una consola que no sea portátil.



SOUTHPEAK POOL PARTY

PLATAFORMA: WII**DISTRIBUYE:** SOUTHPEAK INTERACTIVE
ESTUDIO: POR CONFIRMAR
LANZAMIENTO: POR CONFIRMAR

Trece variaciones de billar y bola ocho. Desgraciadamente, los gráficos son pobres, y algunos de los últimos trabajos de Southpeak han sido bastante malos.

Hora de usar esas inútiles extensiones de palo de billar para el Wiimando.

DIGITAL EMBRYO PROJECT

PLATAFORMA: WII
DISTRIBUYE: POR CONFIRMAR
ESTUDIO: DIGITAL EMBRYO
LANZAMIENTO: POR CONFIRMAR

La desarrolladora de Cake Mania se ha subido al tren de Wii, aunque no se sabe mucho todavía de su nuevo proyecto. Hace uso del motor Vicious, pero como es la base de prácticamente todo, no es una gran pista.


Para este número, íbamos a regalar tartas, pero bueno...

SECRET FILES: TUNGUSKA

PLATAFORMA: WII/DS
DISTRIBUCIÓN: KOCH MEDIA
ESTUDIO: 10TACLE
LANZAMIENTO: 2008

Una aventura gráfica para PC sobre una chica en busca a su padre. Se trata de un interesante intento dentro del género para PC, gracias a sus puzzles lógicos y buen interfaz.

Las aventuras gráficas siguen gozando de mucho éxito en Europa.

N-SPACE PROJECTS

PLATAFORMA: WII
DISTRIBUYE: NINTENDO
ESTUDIO: N-SPACE
LANZAMIENTO: POR CONF.

El estudio responsable del sorprendente fracaso de *Geist* para GC. Su último trabajo fue *Call of Duty 4 DS*, y Nintendo les pidió que desarrollasen juegos "maduros". ¡Es la inversa de Rare y Microsoft!



¿Soporte para Miis? ¡Imaginaos a Mussolini, a Marlon Brando y a Carlos Sobera

Se ha sometido a debate el exhaustivo trabajo físico.

ANIMAL CROSSING Wii

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **LANZAMIENTO** FINALES 2008

Animal Crossing está tan a gusto en el género de los MMO como tu dinero en los bolsillos de Tom Nook. Nintendo nos han sugerido propuestas para disfrutar de *AC* a través del servicio WiiConnect, son esquivos al preguntarles en qué consistirán. Sin embargo, el saber que el equipo encargado de *Wild World* también ha dado forma al Canal Mii nos ofrece una pista. Propuesta: un canal especial para *AC* que te permita enviar tus propios mensajes y objetos a tus amigos, así como una tienda mundial que funcione las 24 horas, todos los días. Sabéis que va a ser así.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★★



Rays famosos que nos caen bien: Ray Liotta, Ray el de Cazafantasmas, Sugar Ray Leonard

DISASTER
DAY OF CRISIS

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **LANZAMIENTO** PRIMAVERA

Tus deberes para el próximo día serán, si es posible, hacerte con una copia del excelente *SOS: THE GREAT ESCAPE* para PS2, porque creemos que es un ejemplo interesante de cómo ofrecer una nueva perspectiva en el género de la acción y supervivencia. En caso de que no estés al día con el primer trabajo de Monolith Software para Wii, te informamos de que te metes en la piel de Ray, antiguo agente de las fuerzas de rescate que se enfrenta a una cadena de desastres naturales, entre los que se encuentran tsunamis, terremotos y erupciones volcánicas. Monolith Software cree que el juego será genial. Así que no os preocupéis por la información o la escasez de pantallas: no será un desastre.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★





Los troncos que caen son un tema recurrente a lo largo de Athletic World.

ATHLETIC WORLD

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **LANZAMIENTO** 2008

Puesta al día del juego de NES del mismo nombre que vio la luz en 1986, *Active Life: Athletic World* (cansa hasta el decir su nombre occidental completo) comparte dos características más con su padre de 8 bits; una alfombrilla que hace las veces de mando de control y una exagerada preocupación por la condición física de tu fofo cuerpo. La alfombrilla, que viene con el juego, cuenta con ocho sensores de presión (reducidos, antes eran 12) en forma de cruceta, y funciona junto con el Wiimando (principal diferencia con Wii Fit) para ofrecer numerosos minijuegos destrozaespaldas. Las actividades (que Namco ha anunciado que serán "más de 10") consisten en circuitos para un solo jugador que incluyen hacer rafting, correr y saltar y carreras en minas con vagones; entre otras actividades. Parece divertido, pero, ¿otro juego de ejercicio tan próximo a Wii Fit? Nos parece demasiado.



Tendrás que sujetar el mando y moverlo de izquierda a derecha para remar.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★

Menea tu bon-bon. Sí. Tu bon-bon de energía.

OPOONA

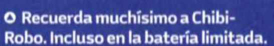
PLAT. Wii DISTRIBUYE KOEI LANZAMIENTO P/C

Di la verdad: conoces a este juego como "el que sólo usa el nunchaco". Hay mucho que recomendar de este amigable RPG. Puede que ese sistema de combate basado en el lanzamiento de bolas de energía bon-bon acabe siendo repetitivo a lo largo de las 40 horas del modo historia, pero nos gusta la idea de conseguir un "trabajo de verdad" a cambio de dinero. Esperamos saber más.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!

PUCHI COPTER

FORMATO Wii DISTRIBUYE ARC SYSTEM LANZAMIENTO P/C

Recuerda muchísimo a Chibi-Robo. Incluso en la batería limitada.



Esperamos que la jugabilidad merezca la pena.

Si no nos equivocamos, esta es la última entrega de la barata (¡pero alegre!) saga de juegos de helicópteros de radiocontrol, que tradicionalmente desarrollaba Aquasistem y distribuía Taito, que llegaron a nuestras fronteras de la mano de D3 y 505 Games (lanzaron los dos primeros juegos de PS2 bajo el nombre de *Radio Helicopter* a precio muy reducido).

Los juegos de Puchi Copter suelen ser bastante decentes a pesar de sus bajos costes de desarrollo; suelen poner a tu pequeño helicóptero en situaciones típicamente japonesas tales como recuperar unos bikinis para unas chicas que han visto cómo unos cuervos se los robaban. Sonic Powered (la desarrolladora), mercader de teléfonos móviles, es desconocida, pero el punto débil de *Puchi Copters* siempre fue su sistema de control; algo que esperamos que se arregle en Wii.



MX VS ATV UNTAMED

PLATAFORMA: WII
DISTRIBUYE: THQ
ESTUDIO: RAINBOW STUDIOS
LANZAMIENTO: MARZO

Tendrá que lavar mucha ropa después...

Tiene todas las trazas de convertirse en la mejor versión de Rainbow Studios, gracias a que las acrobacias en el aire se realizan moviendo el Wiimando y que frenas usando el nunchaco. Cuánta influencia ha tenido SSX Blur.

DEAL OR NO DEAL

PLATAFORMA: WII
DISTRIBUYE: DSI
ESTUDIO: GRAVITI-I
LANZAMIENTO: PRINCIPIOS 2008

Usa una recortada como Wiimando para acabar con tu televisor y evitar que este juego absurdo destroce todavía más tu cerebro. Con suerte, será mejor que la horrible entrega para DS.



No le pronosticamos mucho éxito.

BOMBERMAN LAND

PLATAFORMA: WII
DISTRIBUYE: HUDSON SOFT
ESTUDIO: HUDSON SOFT
LANZAMIENTO: HACE MUCHO (JAP), MARZO (EU)

Ya hace más de diez meses que este interminable intento de *Mario Party* vio la luz en Japón. Con un Bomberman online en WiiWare que está deseoso de colapsar tu línea telefónica, debes estar explotando de ilusión.



REAL HEROES: FIREFIGHTER

PLATAFORMA: WII
DISTRIBUYE: POR CONFIRMAR
ESTUDIO: EPICENTER
LANZAMIENTO: 2008

Es un puzzle de acción para toda la familia que "refleja los retos y las decisiones al vuelo que tienen que afrontar los bomberos reales". ¿Tareas como "subir las escaleras o bajar por esa barra"? La tecnología de "fuego inteligente" implica que se podrán sufrir cambios inesperados del entorno.

DRAGLADE

PLATAFORMA: DS
DISTRIBUYE: ATLUS
ESTUDIO: DIMPS
LANZAMIENTO: PRINCIPIOS 2008

Un juego de lucha con acción y ritmo en el que debes reproducir la melodía siguiendo el ritmo para desatar potentes combos. Se le considera la respuesta de Ouendan para el año 2008.



Nos gustaba más cuando era Sega la que patrocinaba camisetas

Activa el fuera de juego levantando mucho el Wiimando mientras estés en defensa.

PRO EVO Wii

PLATAFORMA Wii DISTIBUYE KONAMI LANZAMIENTO PRIMER CUATRIMESTRE

Todavía no hemos podido probar PES en Wii; sólo hemos visto a alguien jugando, por eso tenemos el debate de si el sistema de control será genial o no. Elimina de tu mente todo aquello que creías saber sobre PES, y piensa más en un juego de estrategia futbolística en tiempo real: pasas eligiendo el receptor con el puntero, mientras en el modo Libre puedes empezar a correr sin balón y realizar movimientos de piezas. Dejar pulsado el botón A atraerá al jugador que tenga el balón, que irá driblando hacia el puntero, aunque el agitar el nunchaco para disparar no es una idea que nos haya entusiasmado en la oficina de NGamer. Confesamos que el sistema de control nos ha dejado desconcertados en más de una ocasión, pero nos alegra que Konami esté intentando salirse de la norma con este título.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

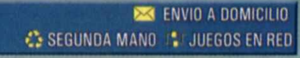
967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)





especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES



ENVIO A DOMICILIO
SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

ALBACETE

c/Pérez Galdós, 36 · 02003 ALBACETE
967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

c/Nueva, 47 · 02002 ALBACETE
967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 · 02400 HELLÍN
967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es

c/Corredera, 50 · 02640 ALMANSA 967 34 04 20

ALICANTE

c/Capitán Antonio Mena, 130 · 03204 ELCHE
966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA

c/Iglesia, 36 · 04700 EL EJIDO
950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES

c/Abad y Lasierra, 52 BAJO · 07800 IBIZA
971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es

c/Passeig de S'estació,6 L·2 · 07500 MANACOR
971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es

¡¡NUEVA APERTURA!! c/Caputxins, 9 · 07002 PALMA DE MALLORCA
971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

BARCELONA

¡¡NUEVA APERTURA!! c/Sant Quirze, 19 · 08201 SABADELL
93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es

c/Sant Antoni María Claret, 502 Tienda 3 · 08027 BARCELONA
93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es

c/Santiago Rusiñol, 31 · 08870 SITGES 93 894 20 01

Rambla Francesc Maciá, 65 ·L4 · esq. c/Tarragona · 08226
TERRASSA 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es

Boulevard Diana, Escolapis, 12 ·Rambla Principal · 08800
VILANOVA I LA GELTRU 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ

c/Benjumeda, 18 · 11003 CÁDIZ
956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA

¡¡NUEVA APERTURA!! c/Ardigales, 17 · 39700 CASTRO URDIALES
942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es

c/José María Pereda, 10 · 39300 TORRELAVEGA
942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es

c/Hernan Cortés, 4 · MERCADO DEL ESTE · 39003 · SANTANDER
942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN

c/Maestro Arrieta, 34 · 12006 CASTELLÓN
964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es

C.C. Costa Azahar · N-340 Km 1042 · 12580 BENICARLÓ
¡¡NUEVA APERTURA!! 964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA

c/Arabial frente Hipercor · 18004 GRANADA
958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

LAS PALMAS

c/Tagoror, 2 · L·2 · 35500 · ARRECIFE (LANZAROTE)
928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID

c/Paseo del Deleite S/N · C.C. EL DELEITE · 28300 ARANJUEZ
91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA

Avda. de Granada, 15 · 30500 MOLINA DE SEGURA
968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es

c/Virgen de la Esperanza, S/N · 30008 MURCIA
968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es

c/Maestro Mora, 20 · 30510 YECLA
968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es

Avda. de La Constitución, 79 · 30870 MAZARRÓN 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 · 30860 PTO. MAZARRÓN 968 15 40 05
EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE

c/Paseo, 30 Galerias Viacambre · L·A
32003 OURENSE 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA

c/Mare Molas, 25 · 43202 REUS 977 33 83 42

TENERIFE

c/Mónaco, 8 · Edificio Marte · 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA

c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo ·frente Biblioteca Municipal
46970 ALAQUAS 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es

c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 ·VALENCIA
96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA

c/General Eraso, 8 · 48014 DEUSTO · BILBAO
94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO · 48970 · BASAURI
94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

Wii



249.95€



INCLUYE CONSOLA Wii BLANCA, MANDO INALÁMBRICO, NUNCHAKU y JUEGO Wii SPORTS

REMOTE CONTROL



42.95€

NUNCHAKU



19.95€

ADAPTADOR DE RED LAN



29.95€

CLASSIC CONTROLLER



19.95€

WII ZAPPER + LINK CROSSBOW



29.95€

GUITARRA GUITAR HERO 3



66.95€

NINTENDO DS LITE - 4 COLORES



149.95€

NDS LITE + LOS SIMS 2

159.95€

NDS LITE + MINDQUIZ





159.95€

NDS LITE + SHREK TERCERO





169.95€

NDS LITE + HORSEZ



169.95€

NDS LITE + IMAGINA SER COCINERA



169.95€

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA



¿"Mantenimiento"? Suena como un intento de subirnos los impuestos.

SPACE STATION TYCOON

PLATAFORMA Wii DISTRIBUYE NAMCO BANDAI LANZ. 2008

Aquellos que os habéis aventurado en Xbox Live, puede que hayáis disfrutado de un juego bastante decente, llamado *Outpost Kaloki X*, en el que debías gestionar una estación espacial. Del mismo equipo nos llega este ejercicio similar de construcción de una estación, con su concepto expandido a puzzles ligeros y el extraño dilema de "¡¡Oh, no, llega un asteroide!!" que requiere la utilización del Wiimando para contenerlo. Ah, y juegas con Shawn, un chico que va por ahí con un pequeño mono.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★☆☆

PROYECTO NANAON-SHA

PLATAFORMA Wii LANZAMIENTO TBC LANZAMIENTO P/C

NaNaOn-Sha, la desarrolladora de *PaRappa* y *Vib Ribbon*, se ha vuelto loca por los juegos de pulsar sólo un botón. No mucho después de que el padre de *NaNa*, un cierto Masaya Matsuura, tuviese alguna que otra charla con la prensa ensalzando las virtudes de la Wii y de su objetivo de estimular el diseño de juegos simples y elegantes, la compañía ha revelado al mundo un sencillo juego llamado *Musika*. Se trata de un juego musical, que sólo utiliza un botón y que se juega al ritmo de la música que tienes en la máquina de videojuegos más inesperada, el iPod.

Con el AAC (el formato propio de iPod) para reemplazar el MP3 como el método favorito de la Wii para introducir canciones en tarjetas SD, alucinaremos si *NaNaOn-Sha* no intenta utilizar la tecnología vista en *Musika* en un completo juego a lo *Vib Ribbon* en nuestra querida máquina. ¿Y qué me decís de utilizar imágenes que provienen del Canal Fotos? Es exactamente lo que hacía su secuela.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★☆☆



Beber, comer tartas y otros vicios pasaron factura en *PaRappa*.

BRAVE

PLATAFORMA: WII/DS
DISTRIBUYE: SOUTHPEAK GAMES
ESTUDIO: EVOLVED GAMES
LANZAMIENTO: VERANO

¿Estáis preparados para un juego de plataformas genérico? La verdad es que esta historia basada en los nativos americanos no parece mala; bajar por los rápidos en canoa con la Wii nos ha hecho gritar de placer.

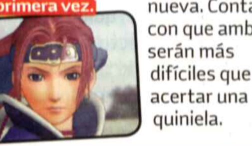


Un Indio muy Nintendero.

SHIREN THE WANDERER

PLATAFORMA: WII/DS
DISTRIBUYE: SEGA
ESTUDIO: CHUNSOFT
LANZAMIENTO: FEBRERO

En 2008, dosis doble de atravesar mazmorras generadas de forma aleatoria. *Shiren* será una aventura nueva. Contad con que ambos serán más difíciles que acertar una quiniela.



Shiren 3 os permite combates por primera vez.

SPEED RACER

PLATAFORMA: WII/DS
DISTRIBUYE: WARNER BROS
ESTUDIO: SIDHE INTERACTIVE
LANZAMIENTO: MAYO

Desde Shide Interactive, los creadores de *Gripshift* para PSN y PSP, llega esta carrera de combate. Si estáis mirando al dibujo y pensando "anime", habéis acertado. Destacar que verá la luz a la par que la adaptación cinematográfica.



Aparentemente son expertos en "car-fu".

TERMINAL REALITY

PLATAFORMA Wii
DISTRIBUYE P/C
ESTUDIO TERMINAL REALITY
LANZAMIENTO POR CONFIRMAR

Los desarrolladores de *BloodRayne* (y *Metal Slug Anthology*) trabajan actualmente en un proyecto para Wii. Podría ser un revival de *Demonik*, un juego de posesión diabólica que fue cancelado cuando la distribuidora, Majesco, cayó en bancarrota.



Sólo algo mejor que *BloodRayne: la película*.

SUDOKU

PLATAFORMA Wii/DS
DISTRIBUYE HUDSON SOFT
ESTUDIO HUDSON SOFT
LANZAMIENTO POR CONFIRMAR

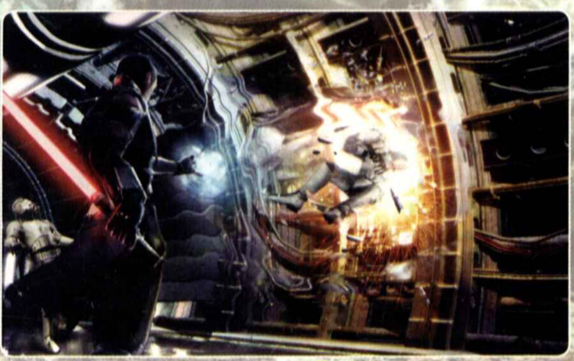
El sudoku parece menos apasionante cuando está en vuestra televisión, ¿verdad? De todos modos, podéis jugar a alguna de las múltiples versiones gratuitas en el navegador de vuestra Wii en *www.miniclip.com/wii/sudoku/en.*
Aún así, puede estar bien para tener a la abuela feliz durante los próximos 100 años.

STAR WARS FORCE UNLEASHED

PLATAFORMA Wii/DS DISTRIBUYE LUCASARTSLANZ. MAYO

Qué os parece la idea de ir dejando un sendero de muerte, jugando como el aprendiz secreto de Darth Vader? Como un apretón de cuello, suponemos. Esta aventura en tercera persona puede que no sea el juego de sables de luz para el que hemos estado practicando nuestros "bailes de sable", pero a buen seguro seguiremos disfrutando de un 100% de diversión haciendo uso de exagerados gestos para lanzar por los aires a las pobres Tropas de Asalto.El uso de la tecnología de simulación de físicas avanzadas de Pixelus (suena como si hubiera un símbolo de marca registrada en alguna parte) implica que la madera, vidrio y otros materiales domésticos se astillarán y se harán añicos igual que sus homólogos en la realidad, haciéndonos creer que será la mayor diversión que encontraréis adentrándoos en en este universo.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★☆









Force Unleashed es un proyecto multimedia dirigido por Lucas, que tiene lugar entre los episodios III y IV.



Estamos impacientes por ver nuestras abominaciones del Pictochat

LINE RIDER

PLATAFORMA WII/DS **DISTRIBUYE** NXILE **LANZAMIENTO** ABRIL

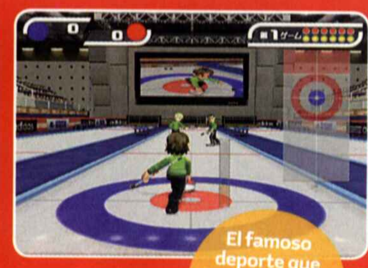
Nos quitamos la gorra de fontanero ante el DevArtista esloveno Boštjan Cadež, quien utilizó la página de la comunidad para comenzar su proyecto Line Rider, un juguete en internet, estúpido pero hilarante, que permite al usuario trazar líneas sobre el fondo blanco para luego observar cómo un personaje en blanco y negro llamado Bosh se desliza en trineo vertiginosamente a través de tu creación, cayendo ocasionalmente en picado cuando las líneas del dibujo están mal trazadas, lo cual le acarrea una muerte sangrienta y dolorosa.

Sabiendo que puedes hacerlo gratis en *linerider.com*, tirar 30 o 60 euros (el precio aún no ha sido confirmado) es mucho pedir, si bien la perspectiva de compartir nuestras creaciones vía Wi-Fi con nuestros amigos es muy apetitosa. Esperamos que se lance junto con una actualización de la página web, que incluya color, sonido, la introducción de una línea de meta y alguna cosilla más.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!



Con un poco de suerte, será imposible servir por alto, lo que añadirá autenticidad.



El famoso deporte que todo el mundo ha visto una vez en la vida

DECA SPORTA

PLATAFORMA: WII **DISTRIBUYE:** HUDSON SOFT **LANZAMIENTO:** MARZO (JPN)

Se trata de una idea tan original como que los cereales vengan con regalo: ¡una recopilación de minijuegos deportivos en un solo disco! ¡Albricias, es una revolución! Poniéndonos serios por un segundo, no somos tan cínicos, aún cuando a simple vista no parezca otra cosa que una copia del Wii Sports.



Los partidos de fútbol cinco contra cinco parecen muy prometedores.

Eso sí, vale lo que cuesta por una vez... O por diez, de hecho, ya que es el número de deportes que vienen representados. Para el bádminton ved el tenis de *Wii Sports*, aunque lleva un ritmo más tranquilo, pero bastante más intrigantes son algunos de los deportes "al aire libre", incluidos el curling, carreras de karts, patinaje sobre hielo o nuestro preferido, voley playa. Aunque estamos seguros de que las carreras de karts no se van a acercar ni por asomo a *Mario Kart*, debemos reconocer que componen un bonito lote que se merece una ojeada, sobre todo si tienes una fiesta y alguien te mangó el Wii Sports. Veremos que tal está.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!



Pero como se parecen a los personajes de Dragon Ball, claro es del mismo creador.

En nuestro país lo podremos disfrutar completamente traducido.



DRAGON QUEST SWORDS

PLATAFORMA: WII **DISTRIBUYE:** NINTENDO **LANZAMIENTO:** 2008

Después de ver *Dragon Quest Swords* paseándose por aquél E3 lleno de fama y fortuna para Nintendo, no será hasta el 2008 cuando llegue por fín a nuestras fronteras esta entrega de la franquicia *Dragon Quest*, habiendo dormido muchos meses en las tiendas japonesas como es de rigor. Pero a la larga Square Enix siempre cumple, y Proein también, por lo que nosotros españolitos de a pie podremos disfrutarlo localizado al castellano y con nuevas mejoras en el sistema de lucha respecto a su original. Con otro de los ya típicos tríos de artistas (esta vez Yuji Horii, Akira Toriyama y Koichi Sugiyama) *La Reina Enmascarada y la Torre de los Espejos* promete estar a la altura de la franquicia (al menos en nombre largo la supera) Esperamos una fecha concreta.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!



OBORO MURAMASA YOUTOUDEN



El nombre del chico es Kisuke. Todo lo que sabe es que le persiguen

PLATAFORMA: WII DISTRIBUYE: MARVELLOUS LANZAMIENTO: 2008 (JPN) P/C (EU)

Si os dijéramos que se trata del sucesor espiritual del *Odin Sphere* de PS2, probablemente nos miraríais con esa mirada de perplejidad que normalmente se reserva a... vale, a la importación, ¡pero dentro de poco lo veremos en España! Tampoco es que este sea un firme candidato a llegara a las estanterías europeas, pero amamos su 2D. Recurre de manera insistente a la mitología japonesa, y conocemos al menos dos personajes jugables: Chica en Kimono (se llama Monohime y está poseída por el espíritu maligno de un antiguo maestro de esgrima) y Misterioso Chico Amnésico, y amamos su 2D. Sabemos que está cargado de "batallas sin fin" que utilizan el Wiimando como katana y como espada corta arrojadiza. Suena interesante. Y amamos su 2D.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★☆





¿El juego más desconcertante de 2008? Estamos temblando ya.

FRAGILE

PLATAFORMA: WII DISTRIBUYE: NAMCO BANDAI LANZAMIENTO: 2008

Si jugasteis al brillante *Baten Kaitos* de GameCube (y si no, vamos a pincharos insistentemente con un palito hasta que lo hagáis), este va a ser vuestro año. *Fragile: Farewell Ruins Of The Moon* es un nuevo RPG del mismo equipo, que promete envolverte en una atmósfera todavía más densa que la de *BK*.

Jugaréis como Seto, un muchachito solo entre la neblina de un mundo post-apocalíptico. Es algo espeluznante: el Wiimando es vuestra antorcha mientras exploráis ciudades abandonadas y estaciones de tren fuera de servicio, tropezando con fantasmas contra los que, en ocasiones, tendréis que luchar (las imágenes vistas hasta la fecha muestran que estamos armados con... una rama). Parece estupendo, y esa gran bola en el cielo parece que jugará un papel importante en vuestra historia.

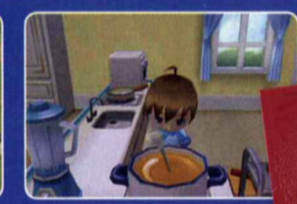


HARVEST MOON TREE OF PEACE

La cría de animales de granja, pero sin trasfondos extraños. Hasta ahora

PLATAFORMA: WII DISTRIBUYE: NATSUME LANZ.: AHORA





Es un concepto maravilloso", gruñó Kittsy, perdiendo los estribos al limpiar un tropel de gallinas mientras perseguía a sus vacas alrededor del corral, "pero es una pena que tengamos que trabajar con tantos defectos evidentes para sacar lo mejor de él". Los defectos incluyen incesantes pantallas de carga entre las áreas más cercanas, un control de movimiento impreciso y una cámara un tanto, ejem, maliciosa. Pero, ¡oye! También hay mucho que aplaudir, como la preciosa isla donde está localizado, la personalización tanto del personaje como de la granja y ese célebre encanto de *Harvest Moon* que obliga a sonreír a cualquiera. Además, podéis montar en avestruz. ¡Ah! Y a principios de 2008 llegará un remake de su excelente predecesor de GameCube, *Magical Melody*.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★☆☆

CROSSWORD

PLATAFORMA: WII
DISTRIBUYE: P/C
ESTUDIO: HUDSON
LANZ: AHORA (JPN)

La serie de juegos puzle de Hudson para Wii está en todas partes en Japón. Aunque no parece que se venda tan bien. No lo van a traducir por ahora, el juego depende mucho de letras, lenguajes y símbolos.



¿Cómo? ¿Qué tipo de palabra es "grackler"?

PRINCE CASPIAN

PLATAFORMA: WII/DS
DISTRIBUCIÓN: DISNEY
ESTUDIO: TRAVELLER'S TALES
LANZAMIENTO: MAYO

El primer juego de Narnia nos impresionó tanto como Peter Maldenson; esperemos que vuelvan a la mesa de dibujo y lo reinventen.



Siete libros implican muchos juegos, esperemos que cambien para mejor.

PROYECTO GAS POWERED GAMES

PLATAFORMA: WII
DISTRIBUCIÓN: P/C
ESTUDIO: GAS POWERED GAMES
LANZ: P/C

Su nombre oculta un corazón de piedra del desarrollo, más conocido por su serie de RPG de estrategia *Supreme Commander* y el RPG de acción *Dungeon Siege*. Apostamos por esta última, que es mejor.

WIZARDOLOGY

PLATAFORMA: WII/DS
DISTRIBUCIÓN: CODEMASTERS
ESTUDIO: INTERNO
LANZAMIENTO: OTOÑO

Es ese libro tan grande que podeis ver en Borders. Codemasters está trabajando en las adaptaciones de la trilogía de libros; este, *Dragonology* y el menos convincente *Piratology*.



THE GAME OF LIFE

PLATAFORMA: WII
DISTRIBUYE: HASBRO
ESTUDIO: HASBRO
LANZAMIENTO: POR CONFIRMAR

No es lo que estáis esperando. Pensado para los japoneses y con un importante uso de los Miis, se puede jugar más o menos como en el tablero, pero algunos de los minijuegos no tienen nada que ver.



Porca miseria.



MONSTER HUNTER 3

PLATAFORMA WII **DISTRIBUCIÓN** CAPCOM **LANZAMIENTO** 2008

Tal vez los jugadores europeos no sientan una especial predilección por la serie (*Monster Hunter 2 Freedom* para PSP estaba en las secciones de segunda mano el mismo día de lanzamiento), pero en Japón es un gran éxito. El cambio de *Monster Hunter 3*, que pasó de ser una exclusiva de PS3 a ser una exclusiva para Wii, podría interpretarse como un punto de inflexión.

Resulta que la serie está llegando ya a su punto máximo. Aunque la salsa del juego es la soledad (a menudo se trata de aislamiento), las cosas cambian al hablar del juego online, cuando se caza en grupo algunos de los monstruos mas difíciles. La variedad de modos viles de capturar a tus presas (tales como poner trampas y marcarlas en tu radar con una pistola de pintura) nos harán hacer cola para comprarlo el día de lanzamiento.





Cosas que nos recuerdan a *Snowboard Kids*: 1) Nieve 2) Tablas de snow 3) Niños 4) Paracaídas.

FAMILY SKI

PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** POR CONFIRMAR **LANZ.** POR CONFIRMAR

Maldita sea, dentro de poco tendremos que ir al gimnasio para poder tomarnos un descanso de nuestro exigente calendario de Wii. Este es el primer juego que nos llega de la gama de deportes familiares de Namco Bandai. *Family Jockey* (carreras de caballos) y *Family Stadium* (béisbol) deberían llegar a lo largo de 2008.

No hace falta ninguna tabla de equilibrio; usas el Wiimando y el nunchaco como palos de ski. Así que, para agacharte, giras ambas partes del mando de control hacia fuera, como si aumentases la distancia entre los palos y tu cuerpo. Girar es también un arte preciso; tienes que mantener el paralelismo entre los palos, o sino acabarás "nunchaco por hombro".

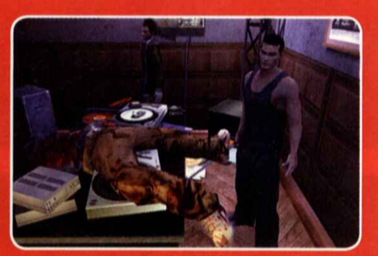
De momento, el único 'ski' que conocemos es el yogurt bajo en grasa, pero por lo que parece, unas pocas horas con *Family Ski* y su gran sistema de control y estaremos ansiosos por llegar a las pistas reales, si no tropezamos, claro.

Ya hemos hecho ski en algún que otro parque y no se nos daba del todo mal





Los enemigos siguen odiando la luz , pero se ha puesto un mayor énfasis en la lucha.



No hay nada peor que tener que buscar al equipo de gimnasia en las taquillas vacías.

OBSCURE THE AFTERMATH

PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** VIRGIN **LANZAMIENTO** MEDIADOS 2008

Obscure II, que nos lo trae la misma gente que nos ofrecerá *Alone in the Dark* en Wii, es un acercamiento al género del terror que recuerda a Scream. En realidad, *Obscure II* llegó ya en septiembre a PS2 y PC (muchas tiendas se han negado a venderlo por culpa de una dudosa escena de suicidio hacia el final del juego), pero por razones desconocidas la versión de Wii se ha retrasado bastante.

La grandeza de *Obscure* es que permite juego cooperativo, permitiendo a los dos jugadores cambiar de personaje entre seis adolescentes inestables emocionalmente, cada uno con sus habilidades y defectos. Es absurdo y divertido a la par que ofrece una gran atmósfera, y contamos con poder controlar con el Wiimando las armas y la linterna.

Adolescentes con armas. Justo lo que quieres ver en durante una crisis





HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN

PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** SEGA **LANZAMIENTO** PRIMAVERA

Ese título enorme nos ha hecho todo el trabajo. Dos shooters guiados plagados de zombies, juntos en un disco de Wii, ofreciendo un espectáculo gore en tu televisión, con sangre por todos lados. Aún así, no os fiéis de la gente de marketing de Sega América a la hora de emocionaros por *HOTD2&3R* ("conseguirá devolver a los jugadores a la exitosa recreativa de disparos en primera persona que fue tan famosa a finales de los 90"; por Dios). Fiaros más de la brillantez natural de los propios juegos: intensos enfrentamientos con pistola guiados; diálogos hilarantes; enemigos finales tan grandes que su cabeza no entraría por la puerta de un hangar, y múltiples finales. Ghost Squad de Sega se ha convertido en uno de los favoritos de NGamer, así que este va a usar sin duda alguna el Wiimando (o, si prefieres, el Zapper) para conseguir un efecto igual de brillante.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★☆



Se acerca el cierre de NGamer y estos dos gorilas no nos dejan salir del edificio hasta que acabemos.



Algunos de los zombies saben pensar a la hora de hacerse con armas eficaces...





...y otros, obviamente, no. Pobres almas.

GEGEGE NO KITARO

PLATAFORMA WII
DISTRIBUYE NAMCO BANDAI
ESTUDIO NAMCO BANDAI
LANZAMIENTO 2008

Party games con un giro macabro en esta adaptación del manga de Shigeru Mizuki, que trata de un niño demonio con un pelo que puede lanzar como si fuesen flechas. Seguramente sólo salga en Japón.



¿Qué hay debajo del pelo? Una cuenca sin ojo. Brr.

TAMAGOTCHI

PLATAFORMA DS
DISTRIBUYE ATARI
ESTUDIO BANDAI
LANZAMIENTO VERANO

Su nombre completo es largo. Traducido: *Corner Shop 3*. Más minijuegos adorables con estos personajes, que siguen despertando los mismos sentimientos que en 1997.

¿Será el Tamagotchi de Mickey Mouse?

TOTALLY SPIES

PLATAFORMA WII/DS
DISTRIBUYE UBISOFT
ESTUDIO OUAT ENTERTAINMENT
LANZ. PRIMAVERA

¿De qué va la serie de animación número uno en Francia? No va de cebollas. Ni de ancas de rana. No; son tres chicas estudiantes que también son súper espías. Lo desarrolla OUAT, quien ya hizo esos horribles DVD interactivos. No esperamos mucho de él.

Sam, Clover y Alex. No nos preguntéis cuál es cuál.

WILD PET TIGERZ

PLATAFORMA WII
DISTRIBUYE UBISOFT
ESTUDIO INTERNO
LANZAMIENTO FEBRERO

Bueno, ya sabes que este te va a sorprender sin que te lo esperes. Para este segundo juego de *Wild Petz*, despues de *Dolphinz* en DS cuenta con dirigir un pequeño zoo de tigres, y sin duda NO vas a darles golpes con el lápiz táctil.



"¿Los juegos de mascotas? ¡Son brrrrrutales!", dijo Tony mientras se moría un poco

ZOMBIE MASSACRE

PLATAFORMA WII
DISTRIBUCIÓN POR CONFIRMAR
ESTUDIO 1988 GAMES
LANZAMIENTO POR CONFIRMAR

Una especie de mezcla entre *House of the Dead* y juego de carreras; Un jugador intenta poner una bomba en medio de una ciudad plagada de zombies mientras los otros tres intentan lograr la supervivencia de sus antagonistas no-muertos usando ARMAS MUY GRANDES. ¡Nos parece que suena genial!



TOP SPIN TENNIS

PLATAFORMA WII DISTRIBUYE TAKE 2 LANZAMIENTO PRIMAVERA

Top Spin Tennis puede marcar la diferencia. Podría incorporar la versatilidad de tiro de *Wii Sports* con los beneficios del movimiento analógico y la puntería: os moveríais con el analógico y golpearíais la bola con el Wiimando tal y como cabría esperar, pero el juego puede detectar un tiro bajo, golpes altos y hasta dos tipos de slice. También decide la potencia basándose en la fuerza con que lo movéis. Y no podría ser un *Top Spin* sin los delirantes minijuegos de pintar la pista, así que nos alegramos de que vuelvan.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!

EMERGENCY MAYHEM

PLATAFORMA WII DISTRIBUYE CODEMASTERS LANZAMIENTO PRIMAVERA

En un principio estaba previsto para Xbox y Ps2, cuando los derechos de publicación pertenecían a Acclaim (quebraron ya hace un tiempo; ¿deberíamos decir "preguntad a papá"?). Estamos algo preocupados por el largo retraso, ya que sobre el papel es un juego muy sencillo. Es un *Crazy Taxi* con vehículos de emergencia y monísimos minijuegos una vez alcanzado el destino, tales como usar un trampolín para recoger civiles que caen de un edificio en llamas o disparar dardos tranquilizantes a monos asesinos.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!







Se han inyectado esa cosa verde. ¿No les veis los ojos?

SUPER MARIO BASEBALL

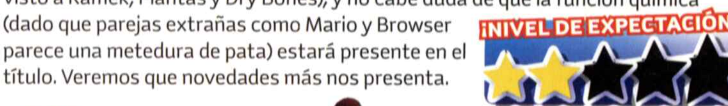
Si sois vecinos de Mario bajad el volumen a partir de las 12 de la noche

PLATAFORMA WII DISTRIBUYE NINTENDO LANZAMIENTO 2008

Como cuando nosotros nos emborrachamos, Mario tiende a ser un poco pesado cuando evita saltar y gritar en los deportes, pero al menos en Wii el concepto parece mucho más sensato. Podría decirse que el baseball es el punto débil del paquete de *Wii Sports* y, exceptuando decepcionantes títulos como *The Big*, los desarrolladores no han logrado rellenar ese hueco que parece echarse en falta.

Como con *Strikers Charged*, esperamos que *Mario Superstar Stadium Baseball* (puesto que ese será su nombre) no haya cambiado mucho con respecto a su antepasado de GameCube, exceptuando el swing. Las pantallas sugieren que los equipos comprenderán, de nuevo, dos co-capitanes y un equipo de apoyo (se han visto a Kamek, Piantas y Dry Bones), y no cabe duda de que la función química (dado que parejas extrañas como Mario y Browser parece una metedura de pata) estará presente en el título. Veremos que novedades más nos presenta.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!









A Peach siempre le toca el estadio aburrido.



¿Cómo hace para ser tan bueno en deporte?


Los exploradores pueden descubrir cosas especiales, como la Atlántida.


Figuras famosas pueden actuar como espías sigilosos.

CIVILIZATION REVOLUTION

PLATAFORMA WII/DS **DISTRIBUYE** TAKE 2 **LANZAMIENTO** 2008

Mario Galaxy? "Todo muy bueno y bonito, ¿pero sabes qué no conseguirás nunca? Un juego de *Civilization*". Pero ija! toma jaque mate, feliz amigo, porque tenemos un nuevo *Civilization* todo para nosotros (el primero en una plataforma de Nintendo desde que SNES hospedó el original, de hecho).

Es la misma historia que siempre con este empírico juego de estrategia por turnos (construir asentamientos, inventar armas, atacar otros poblados, etc.), con 16 figuras clave de la historia, disponibles para alcanzar la gloria. Pero la principal diferencia que notarán los fans de *Civilization* radica en la microgestión de las cosas que ha sido reducida de forma dramática. Como resultado, *CivRev* va mucho más rápido que su homólogo de ordenador, lo que implica un acercamiento más amable a una de las series de juegos más compleja.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★☆



Desde aquí parecen hormigas. Aplastémoslas.

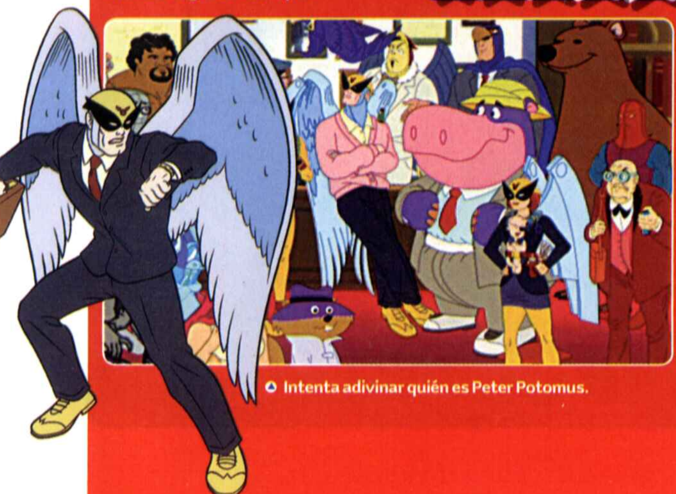
HARVEY BIRDMAN

PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** CAPCOM **LANZ.** ENERO

Estamos realmente entusiasmados con este juego. De los creadores de, eh, *Charlie y la Fàbrica de Chocolate* (inoo, seguid leyendo!) llega este simulador de juicios que Capcom ha comparado alegremente con los Phoenix Wright. Harvey Birdman es un ex-superhéroe (tenía su propia serie en los sesenta) reconvertido en abogado, que a menudo se encuentra defendiendo a sus compañeros de Hanna-Barbera, incluyendo a Pedro Picapiedra y la banda de Scooby. Probablemente será brillante, y es posible que nunca nunca nunca llegue a Europa.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★☆




Intenta adivinar quién es Peter Potomus.


Nunca, NUNCA mezcles las pilas del Robo-Raptor.

También hay una versión para DS, Double Smash, desarrollada por Santa Cruz Games

GODZILLA UNLEASHED

PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** ATARI **LANZ.** PRIMAVERA

El tercer juego de *Godzilla* de PiperWorks debería ser más interesante que sus tres entregas anteriores; ir por ahí derribando rascacielos como si fueran piñas nos suena maravilloso.
Como novedad para *Unleashed* está un sistema llamado "Critical Mass", destruid cierto número de cristales por la ciudad y vuestra bestia crecerá aún más. Sin embargo, hacer esto es un riesgo. Podréis realizar ataques devastadores pero vuestra energía se reduce al dejar el modo. También incluye: el Godzilla original de 1954. ¡Sublime!

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★☆☆

DK BARREL BLAST

PLATAFORMA WII
DISTRIBUYE NINTENDO
ESTUDIO PAON
LANZAMIENTO 25 ENERO

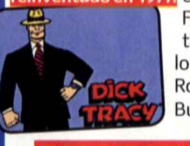
¿Por qué se retrasa? No tiene que ser tan difícil de traducir. Nosotros hemos traducido el análisis de la edición original en inglés, al español. Recordad: nos quejamos de que no tiene ningún sentido y le dimos un 40%. ¡Ole!


Esto sería mejor con unos bongos. Y sin Dixie Kong.

DICK TRACY

PLATAFORMA WII
DISTRIBUYE POR CONFIRMAR
ESTUDIO FLASHMAN GAMES
LANZAMIENTO POR CONFIRMAR

Si recordáis con cariño *Worms World Party* (¿alguien?) entonces quizá este juego despierte vuestra pasión. El estudio trae a este policía de cómic a Wii. Flashman también tiene los derechos de Rocky y Bullwinkle.



Dick Tracy fue reinventado en 1977.

SAMURAI WARRIORS

PLATAFORMA WII
DISTRIBUYE KOEI
ESTUDIO KOEI
LANZAMIENTO FEBRERO

Sí, sí, somos conscientes de que hay más Samurai Warriors que rebajas en enero, pero este es un poco diferente. Este juego de Wii será una aventura en primera persona, que os dejará actuar libremente con espadas, lanzas, arcos, pistolas iy hasta con un cañón! ¡Toma ya!

Hay que verle entrar en un Ford Ka con ese casco.

TOKIO EXTREME

PLATAFORMA WII
DISTRIBUYE CRAVE
ESTUDIO CRAVE
LANZAMIENTO OTOÑO

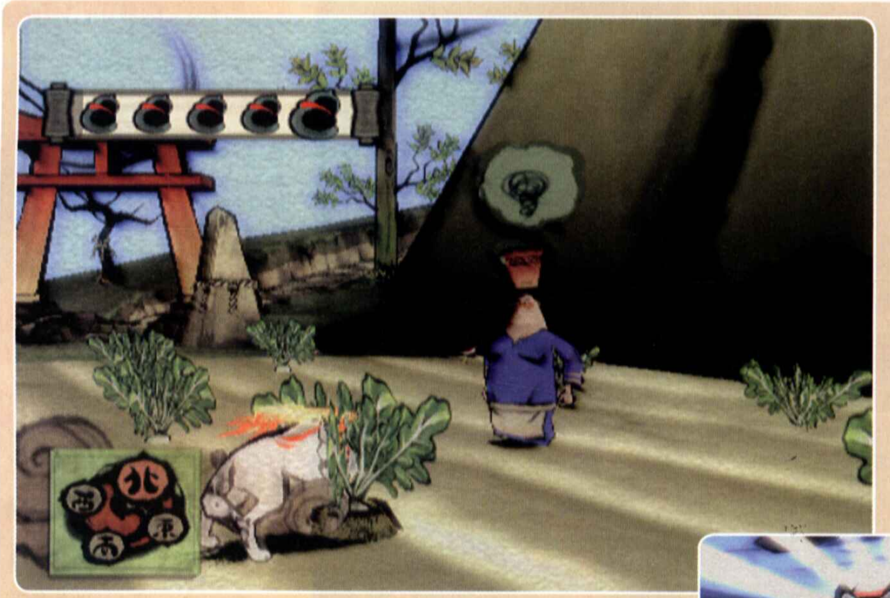
Se trata de un port del juego *Tokyo XTreme Racer DRIFT 2* de PS2. Es un juego serio de carreras uno contra uno que tuvo un gran éxito en Dreamcast, pero que ahora se ha quedado algo anticuado. Sin embargo aún tiene sus seguidores.


DRIFT introduce carreras de día al mundo de Tokyo Xtreme Racer.

BACHINAA

PLATAFORMA WII
DISTRIBUYE MAGIC BEAR CATS
ESTUDIO HUDSON SOFT
LANZAMIENTO POR CONFIRMAR

Misterioso juego de acción de Hudson sólo para Japón, como manifiestan muy orgullosamente en su página web. Aquí dice que Bachinaa está "delicioso y crujiente, espolvoreado con deliciosa canela". De hecho, ni siquiera nuestro traductor automático puede localizar ningún detalle, pero crucemos los dedos para que sea bueno.



Puedes excavar para encontrar regalitos ocultos, cuya localización es más fácil por la noche. También puedes buscar nabos.



Los gráficos en cell-shading (fraguados en los limitados circuitos de PS2) son fabulosos. Es como tener a un dibujante en plena acción delante de ti.

OKAMI



PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** CAPCOM **LANZAMIENTO** PRIMAVERA

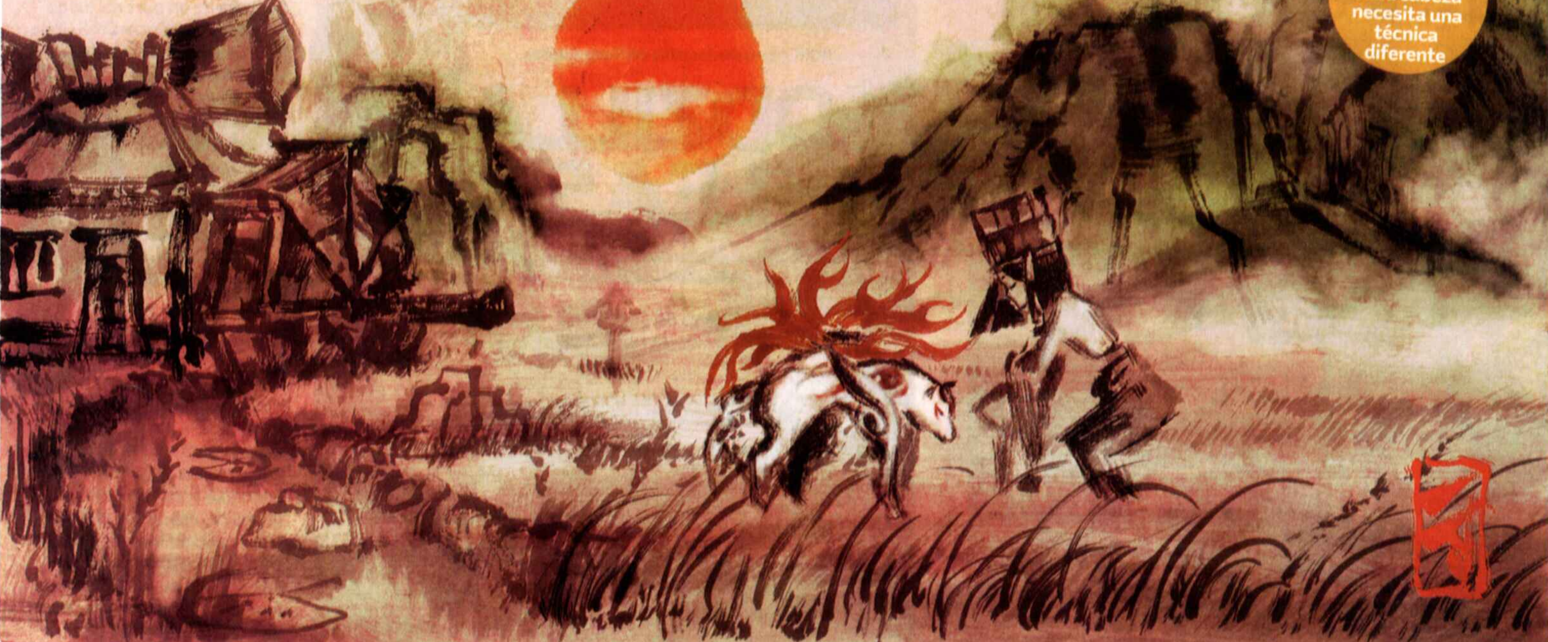
Intenta jugar a *Twilight Princess* tras permanecer despierto 72 horas y te harás una idea de qué es *Okami*, un juego diseñado y lanzado hace ya tiempo en PS2. Metiéndonos en la piel de la diosa del sol reencarnada en la forma de un lobo blanco, y acompañados por una pulga parlante, tienes que matar a unos cuantos, eh... demonios raros, ayudar a damiselas en apuros, ese tipo de cosas. El argumento (largo y complejo, hay que reconocerlo) no es muy importante. Lo que importa es el viaje, no el destino.

Lo que convierte a Okami en un golpe maestro – y hace que funcione perfectamente en Wii – es la forma única en la que interactúa con el mundo. Puedes transformar el mundo en un caballete en cualquier momento y "dibujar" cosas en el entorno. Estas cosas pueden ser bombas, tornados u olas gigantes. Vale, los puzzles de las mazmorras son tan complicados como un concurso de Club Disney, pero son tan monos que lo pasarás por alto. Pinceladas de genialidad en un título ideal para Wii.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★★



La pelea contra Orochi es fantástica; cada cabeza necesita una técnica diferente







¿Te imaginas un Raphael Tennis? Podrías ser una tortuga ninja...

RAFA NADAL TENNIS

PLAT. Wii DIST.. CODEMASTERS LANZ. P/C

A pesar de que no tiene fecha de lanzamiento ni apenas detalles públicos, nuestras primeras impresiones fueron las de "por fin un juego de tenis para Wii con buenos gráficos". La versión para DS no era especialmente buena, así que es difícil pensar que vaya a dejar marca. Pero nunca se sabe. Además, quizás eres un seguidor acérrimo del mallorquín, con lo que su valoración final dependerá mucho del usuario. Posiblemente cuente con los diversos modos vistos en la versión para Nintendo DS.





En el próximo episodio, Kirby engulle al crimen organizado.

KIRBY

PLATAFORMA Wii DISTRIBUYE NINTENDO LANZAMIENTO 2008

La última vez que vimos a este glotón fue en un plataformas de scroll lateral en el E3 de 2005 para GameCube. Al final, ese proyecto se ha convertido en el juego que se presentará a finales de 2008 para Wii, y del que se espera que mantenga algunos elementos vistos en la demo de hace 3 años así como nuevas incursiones en las posibilidades jugables de la plataforma (ya sabes, movimiento). Después de haber pasado por segunda vez por las mesas de diseño, esperamos que el retraso sea justificado.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!

DESTROY ALL HUMANS 3

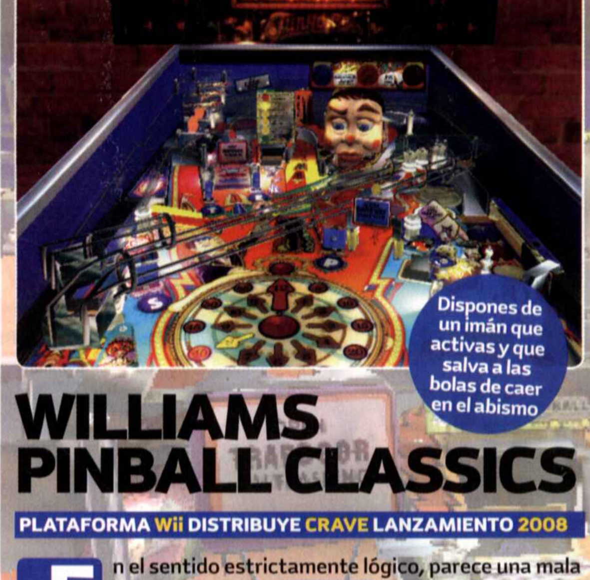
PLATAFORMA Wii DISTRIBUYE THQ LANZAMIENTO FEB

Big Willy Unleashed es su subtítulo – Big Willy es un robot enorme (imagina el chico de los donuts que aparece en un episodio de los Simpson, sólo que en vez de una rosquilla sostiene un perrito caliente con restos humanos), al que Crypto puede subirse. ¡Se avecina el caos! También está la pistola zombie, la que transforma a cualquier personaje rondando en lo que tú ya sabes, provocando una apocalíptica reacción en cadena mediante transmisión de la "enfermedad" entre los ciudadanos. También se ha renovado el sistema de posesión de cuerpos, ya que ahora tienes que disparar a múltiples objetivos con el puntero para conseguir meterte en el tipo en cuestión.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!



Big Willy, a punto de llevarse una sorpresa por parte de un tanque.



Dispones de un imán que activas y que salva a las bolas de caer en el abismo

WILLIAMS PINBALL CLASSICS

PLATAFORMA Wii DISTRIBUYE CRAVE LANZAMIENTO 2008

En el sentido estrictamente lógico, parece una mala idea jugar a un pinball en la tele. Sin embargo, nosotros lo encontramos más que divertido, y Farsight Studios (responsables de la decente colección *Gottlieb* para otras plataformas) están "cocinando" una colección de ocho clásicos de la mítica marca Williams, incluyendo *Gorgar* (la primera máquina de pinball que hablaba), *Space Shuttle* y *Black Night* (el cual, dice la nota oficial, introdujo el Magna-SaveTM, sea lo que sea eso). No se han mencionado tablas de puntuaciones online todavía, aunque un juego de esta índole tampoco tiene muchas otras posibilidades de juego en red.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!

SHIKIGAMI NO SHIRO 3

PLATAFORMA Wii
DISTRIBUYE TAITO
ESTUDIO ALFA SYSTEM
LANZAMIENTO YA EN JAPÓN

Puede que conozcas mejor *Shiro 2* por su título europeo, *Castle Shikigami 2*. Es la historia de un hechicero volante en forma de shooter vertical, que se juega poniendo el mando en la misma posición que para los juegos de la Consola Virtual.

Buenas noticias: llegará a Europa, pero no sabemos cuándo.

ETERNITY'S CHILD / ROSE PRINCESS

PLTAFORMA Wii/DS **DISTRIBUYE** ALTERN8 **ESTUDIO** LUC BERNARD

Eternity's Child – magnífico plataformas en 2D ambientado en un mundo devastado por la polución. *Rose Princess* – una violonchelista lesbiana que mata a todo aquel que toca y que por supuesto tiene un amigo robot con forma de conejo. Sin comentarios.



Bajo los efectos de multitud de alucinógenos.

CROW (KAROUS)

PLATAFORMA Wii
DISTRIBUYE O~3 ENTERTAINMENT
ESTUDIO MILESTONE
LANZAMIENTO YA EN JAPÓN

Mitad cuervo, mitad mujer, una bestia que se abre paso a leches y tiros en su vida. *Karous* fue uno de los últimos juegos para Dreamcast, y nos recuerda mucho al shooter *Radio Allergy*, del mismo desarrollador.

Tampoco se parece mucho a un cuervo. ¿O sí?

SWORD OF LEGENDIA

PLATAFORMA Wii
DISTRIBUYE NAMCO BANDAI
ESTUDIO NAMCO BANDAI

Un spinoff del *Tales Of Legendia*, de PS2 ambientado en una isla que se mueve como si fuera un barco. Los veteranos recordarán que los Tales son una mezcla de RPG y juego de acción. El título del juego parece darnos la razón.

Ni Enrique Iglesias se pondría esas mangas, por Dios

INCREDIBLE HULK

PLATAFORMA Wii
DISTRIBUYE SEGA
ESTUDIO EDGE OF REALITY
LANZAMIENTO JUN.

Lanzado en conjunción con la peli en Junio, Sega tiene los detalles del juego bajo secreto sumarial, para no desvelar el argumento de la película (eso sería divertido). ¿O quizá haya otra razón de peso? Veremos.

No es una gran foto, pero tampoco hay mucho donde elegir.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

PLATAFORMA Wii/DS **DISTRIBUYE** SQUARE ENIX **LANZAMIENTO** VERANO



Square sólo ha publicado imágenes de escenas cinemáticas



Has tenido una GameCube, cuatro GBAs y tres amigos? Entonces estarás deacuerdo en que el *Crystal Chronicles* original era la bom... ¡oye! ¡suelta ese *Pac-Man Vs* y presta atención! Square Enix ha aprendido bien la lección de su primera experiencia con las pesadillas logísticas y ahora presenta *Crystal Bearers* (la versión para Wii) como una aventura más enfocada al juego en solitario. También hay multijugador que, por suerte, te permite modificar los utensilios y luego llevarlos al modo principal. Cada aumento de nivel u objeto recogido online se transfiere a tu partida offline, dando mayor valor al juego en red.

El protagonista de *Crystal Bearers* es más "viejuno" de lo que estamos acostumbrados a ver en un héroe-heroína de FF. Su habilidad más destacable es la de manejar la gravedad a su antojo y disparar una especie de bolas de fuerza. Parece bastante prometedor, y más habiendo visto su título hermano en DS, Ring Of Fates, que nos dejó muy buena impresión.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!



PROYECTO TREASURE

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** TREASURE **LANZAMIENTO** POR CONFIRMAR

Los rumores dicen que este juego de acción estará a caballo entre títulos legendarios de Treasure como *Gunstar Heroes* y *Sin & Punishment* – un rumor que nos encantaría que fuese verdad. Comenzaron a trabajar a principios de 2007, así que no esperes oír nada más hasta finales de año, si bien el entusiasmo que al parecer está poniendo el equipo en este proyecto podría sentarle muy bien a la Wii. Menos esperanzadoras (para los más frikis) son las noticias de que la compañía va a sacar los títulos más raros de su catálogo para la CV – ya que podría ser "irrespetuoso" con los fans que se han gastado su dinero coleccionando los originales. Nosotros decimos: a la porra los locos, queremos los juegos. Además, con *Bangai-O Spirits* a punto de estar terminado en DS, no nos vamos a morir de hambre en nuestras consolas favoritas en 2008, eso seguro.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!



BLAST WORKS

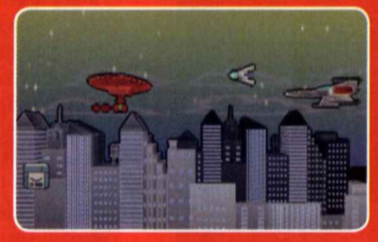
PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** MAJESCO **LANZAMIENTO** PRINCIPIOS DE 2008

Bueno, bueno, mira lo que tenemos aquí. Un port mejorado del shooter de PC *Timiki Warriors*, el cual se puede descargar por la sugerente suma de 0,00 euros en *tinyurl.com/yr8wd*.

Es un bonito, sencillo y adictivo título de la vieja escuela de shooters que te permite destruir en pequeñas piezas geométricas a nuestros enemigos, y añadir estas piezas a nuestra propia nave como línea de defensa. Los escenarios, naves y posibilidades de edición harán de tu vida un lugar más excitante, e incluso hay algunas pantallas al estilo *Duck Hunt* que funcionan de forma magnífica.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!





¿Crees que no luce mucho en pantalla? No te fíes. Descárgatelo del link que viene arriba.



Tiene un aire al famoso videoclip hecho con piezas de Lego de los White Stripes.

PROYECTO DE INFINITY WARD

PLATAFORMA Wii DISTRIBUYE ACTIVISION LANZAMIENTO P/C

Call Of Duty 4: Modern Warfare para Xbox 360/PS3 está considerado en algunos círculos como el mejor juego de 2007, así que la noticia de que Infinity Ward está trabajando para Wii no nos ha molestado especialmente. Los programadores californianos tienen cierta independencia de sus amos de Activision (dos años en hacer *COD4* en contra de los deseos de Activision), así que no esperes que su primer título para Wii sea ni mucho menos una castaña.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!





NAMCO MUSEUM REMIX

PLATAFORMA Wii DISTRIBUYE NAMCO LANZAMIENTO 2008

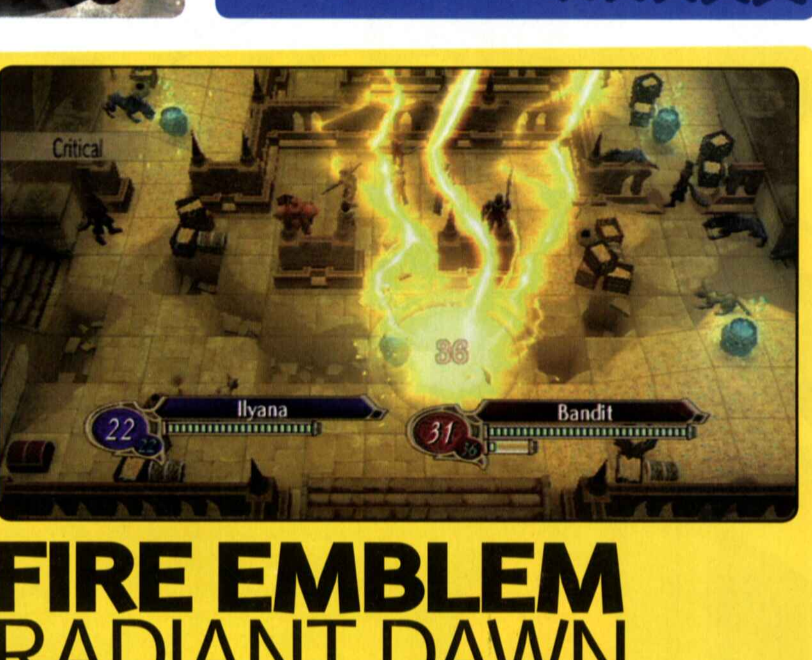


Dig Dug, Super Pac-Man, Pac & Pal, Pac-Mania, Galaxian, Mappy, Xevious...

Sí, ya sabemos que Namco no son precisamente los mayores adeptos a este tipo de productos, pero por lo menos este promete. Por primera vez, los juegos incluidos son remakes de los originales, en vez de "ports operativos": *Gator Panic, Galaga, Pac-Motos, Rally-X* y el título de DS *Pac 'N' Roll* reciben versiones mejoradas, lo que es un punto a favor, incluso aunque jugar a *Rally-X* inclinando el Wiimote suene un poco raro. A pesar de todo, es tacaño con el número de títulos incluidos. ¿Pac-Man Vs? ¿Pac-Man Championship Edition? ¿Qué está pasando, que Mappy ocupa un giga de memoria o qué?

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!





Las armas se rompen después de usarlas continuamente, así que recuerda pasarte por la tienda de vez en cuando

FIRE EMBLEM RADIANT DAWN

PLATAFORMA Wii DISTRIBUYE NINTENDO LANZAMIENTO 2008

Lo están distribuyendo a mano o qué pasa? ¡En Japón lo tienen desde Febrero del año pasado! Así que está por ver su calidad. Pero que no cunda el pánico: todos estos meses de retraso parece que han sido invertidos en meter algunas mejoras, y aunque la calidad general es similar a su predecesor en GameCube (incluso puedes utilizar el pad de GC), por lo menos los fans de *Fire Emblem* pueden descansar tranquilos sabiendo que se mantiene el espíritu. No está pensado para novatos, ya que su sistema de control es más duro que un rottweiler esculpido en mármol. Pero sobre unas manos expertas, los cambios introducidos harán las delicias de los jugadores más hardcore: nuevas clases mágicas, nuevas correlaciones entre escenarios y eficacia de las armas, y un montón de cinemáticas.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!



LEADERBOARD GOLF

PLATAFORMA WII
DSITRIBUYE SYSTEM 3
ESTUDIO SYSTEM 3
LANZAMIENTO P/C

Nuevo viaje en el tiempo a 1988, cuando un Amiga no era sólo ese ente femenino con más sensibilidad que el resto de colegas. Bien recibido en su época, pero claro, en aquel entonces Locomía también era un grupo de éxito. Veremos qué tal sale.

NODAME CANTABILE

PLATAFORMA WII
DISTRIBUYE BANDAI NAMCO
ESTUDIO BANDAI NAMCO
LANZAMIENTO P/C

Un manga sobre un violinista que quiere convertirse en director de orquesta suena como una apuesta segura para un título al estilo *DDR* o *Elite Beat Agents*. La versión del año pasado funcionó muy bien, así que esperamos que en Wii vaya piano, piano.

STARBLAZE: ULTIMATE BATTLE

PLATAFORMA WII
DISTRIBUYE POR CONFIRMAR
ESTUDIO TWELVE INTERACTIVE
LANZAMIENTO POR CONFIRMAR

Una historia futurista de robots gigantes cuyo director de proyecto dice lo siguiente: "Wii nos da la oportunidad de trabajar en juegos triple A". ¿Cuáles son sus otros juegos triple A? *Crash Dummy Vs The Evil D-Troit.*

WII CHESS

PLATAFORMA WII
PRODUCTOR NINTENDO
ESTUDIO NINTENDO
LANZAMIENTO ENERO


CASI PUEDES OLER LA ADRENALINA.

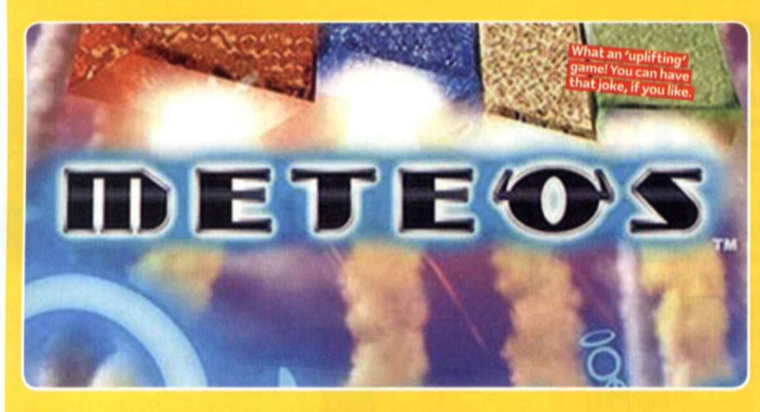
Este sí que promete. Previsto para lanzarse durante las navidades pasadas, suponemos que también incluirá otros juegos de tablero, como hacen el resto de los juegos en la serie Wii. Si eres un zoquete, puedes cambiar las reglas para jugar con 5 reinas.

ONE PIECE UNLIMITED ADVENTURE

PLATAFORMA WII
DISTRIBUYE NAMCO BANDAI
ESTUDIO GANBARION
LANZAMIENTO 2008



¡One Piece: Limited Adventure de nuevo, qué alegría más triste! Ya vimos la versión japonesa. Los combates son lo bastante decentes como para contentar a los fans de la serie de animación.



PROYECTO DE Q ENTERTAINMENT

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** POR CONFORMAR **LANZ.** POR CONFIRMAR

Q Entertainment es un estudio formado por Tetsuya Mizuguchi (*Sega Rally, Space Channel 5, Rez*) y que cuenta en sus filas con una prestigiosa lista de diseñadores y programadores. Para variar, no suelen perder su tiempo realizando juegos de Recoger Objetos Para Combatir; de hecho, Q ha creado numerosos títulos originales, generalmente con una mecánica que lleva al jugador a introducirse en el producto y a disfrutar. El resultado: desde los sublimes *Meteos* o *Lumines*, hasta el catatónico *Every Extend Extra*. Así que, ¿estarán inspirados?

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!



Cosas que aprendimos el último verano: nunca luches contra un fantasma.



Se juega mejor con los sensores, de hecho, esa es la idea de jugarlo en Wii.

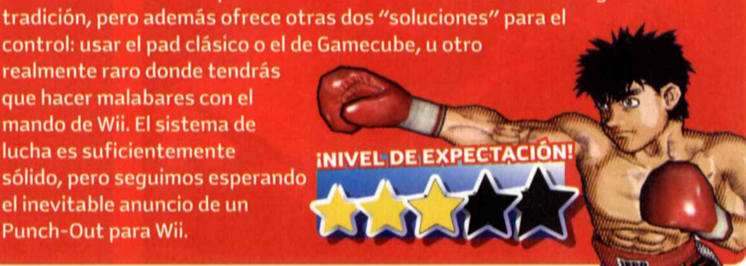
VICTORIOUS BOXERS

¡Flota como una mariposa! ¡Picotea como una...!

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** XSEED GAMES **LANZ.** MEDIADOS DE 2008

Creemos que hemos descubierto el origen de la frase "Puño borracho"; cuanto más bebido estés al usar juegos de boxeo en Wii, más sentido parecerá tener todo. *Victorious Boxers* sigue esta tradición, pero además ofrece otras dos "soluciones" para el control: usar el pad clásico o el de Gamecube, u otro realmente raro donde tendrás que hacer malabares con el mando de Wii. El sistema de lucha es suficientemente sólido, pero seguimos esperando el inevitable anuncio de un Punch-Out para Wii.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!



SONIC RIDERS ZERO GRAVITY

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** SEGA **LANZAMIENTO** MARZO

Se aproxima una secuela del *Sonic Riders* de GameCube, lo que significa que volveremos a tener veloces carreras dentro de poco, en apenas unos meses, de nuevo en Wii. Sonic se encuentra un artefacto llamado la Shooting Star que tiene el misterioso poder de manipular la gravedad, y decide quedárselo para el solo. Pero (¡oh, no!) el equipo de pícaros Babylon, compuesto por Jet, Wave y Storm, también conoce la existencia de este artefacto y decide, gentilmente, retar a Sonic a una carrera para decidir quien se lo queda. En realidad, es un gran trato para Sonic, que diría "Bien, me encargaré de cruzar todo el circuito mientras vosotros os esperáis sentados al final del mismo mientras paso ágilmente por vuestro lado. ¿Vale?".

Nos habría gustado disfrutar más del *Sonic Riders* original de lo que lo hicimos, pero no era especialmente bueno. Parece que el Sonic Team está trabajando para que *Zero Gravity* solucione los problemas del diseño de niveles, aunque ciertamente parece que el de personajes sigue siendo decepcionante. En cualquier caso, se mantendrá en el Top10 durante unos cinco meses, así que tampoco está mal.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!

¿Sabes lo que es Sonic? ¡Es un ratero, eso es lo que es!



Los anillos podrán canjearse por mejoras. Habrá tres niveles de este tipo en cada carrera.



Presionando el botón 1 cuando tengas un propulsor, podrás aumentar temporalmente tu velocidad.



Shadow regresará. Queremos a Shadow como un hermano. Como a un hermano malvado.





La versión DS se concentrará en una única etapa evolutiva, probablemente la de la civilización.



Este es un bicho raro.

SPORE

PLATAFORMA Wii/DS DISTRIBUYE EA LANZAMIENTO NOV 2008

Casi un macro-juego, si así lo quieres llamar. *Spore* no es el primer intento de Will Wright de ampliar *Sim City*, si bien los anteriores, como *Sim Life* o *Sim Earth*, estaban poco centrados, cuidados y, al final, eran decepcionantes hasta el punto de no notarse completos. ¿Qué significa más de mil años de evolución entre amigos? *Spore* te hará ser cuidadoso. Mantendrás a las especies desde su nacimiento hasta su muerte. Esta raza es un clon de Pac-man con pantalones, con una forma simple, que se moverá alrededor de ti, antes de evolucionar en otra criatura para formas tribus, civilizaciones y finalmente viajar a través del espacio. Todo esto es una mezcla de Diablo, *Populous, Sim City* y *GTA* respectivamente.
Esta podría ser la mejor cosa realizada desde que un par de monos tontos decidieron levantar los pulgares.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★★







Aparentemente, será bastante remota la posibilidad de que alguien cree justo la misma especie que tú.

EL MAGO DE OZ

PLATAFORMA WII/DS **DISTRIBUYE** ZOO DIGITAL **ESTUDIO** ZOO DIGITAL **LANZAMIENTO** 7 DE MARZO

Zoo Digital hizo *Chicken Shoot*. Y también *Balls of Fury* e incluso esos sosos plataformas de *Garfield* para DS. Basado en la película original de 1939 -en lugar del remake con los teleñecos-, hemos oído que se tratará de una descarga para WiiWare, lo cual nos suena bastante mejor que la idea de tener que pagar 50€ por hacernos con él.

CRAZY CLIMBER

PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** NIHON BUSSAN **ESTUDIO** NIHON **LANZ.** YA DISPONIBLE (JAPÓN)

Es 1980 y ni las escaleras ni los escalones han sido inventados aún, por lo que tendrás que subir edificios trepando. El sentido común tampoco se había inventado aún, así que tu objetivo será esquivar las macetas que caen del cielo. Actualización de todo un clásico.

Este es King Kong. Nunca sabrás por qué cayó.

GINTAMA

PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** BANDAI **ESTUDIO** BANDAI **LANZ.** MEDIADOS 2008 (JAPÓN), NUNCA (EUROPA)

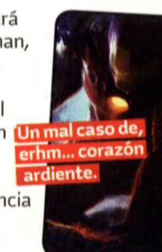
Tiene pinta de ser un juego de acción "point and click" que se centrará en una guerra de samuráis contra sus enemigos, que han sido puestos en ridículo por las espadas que llevan en público. Este es el tipo de leyes sobre samuráis que nunca nos mostraron. Psché.

También han hecho *Jump Superstars* en DS. Son geniales.

IRON MAN

PLATAFORMA WII/DS **DISTRIBUYE** SEGA **ESTUDIO** SECRET LEVEL **LANZAMIENTO** PRIMAVERA

La historia se centrará en el origen de Ironman, lo cual nos aterra porque no es el superhéroe más fácil sobre el que hacer un videojuego. Como curiosidad, Sega también tiene la licencia para Thor y Capitán América...



Un mal caso de, erhm... corazón ardiente.

KAWASAKI 4X4

PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** P/C **ESTUDIO** DATA DESIGN INTERACTIVE **LANZAMIENTO** ENERO

Ahora, intenta sentirte interesado por él. ¿Eres capaz? Es un juego de carreras sobre quads. "Diseñado" por la gente tras *Ninjabread Man, Anubis II* y *Rock 'N' Roll Adventures*. Seguramente se enfrentará cara a cara con *NitroBike*.



Bah, pensábamos que era un juego de skis a reacción.



SNK FIGHTERS

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** SNK PLAYMORE **LANZAMIENTO** MARZO

Si has estado preguntándote porqué SNK sólo había lanzado cosas como *World Heroes* en la Consola Virtual, simplemente álzate por que en realidad, te estaban haciendo un favor. Las mejores franquicias de la compañía, lo que incluye *Art of Fighting, Fatal Fury, King of Fighters o Samurai Shodown*, llegarán a Europa en forma de recopilatorios a bajo precio este mismo año. Los fans de luchadores con nombres como Franco Bash, están de enhorabuena.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!

Ratatost es una ardilla parlante de la mitología nórdica. Aquí será una gran tortuga cabreada.

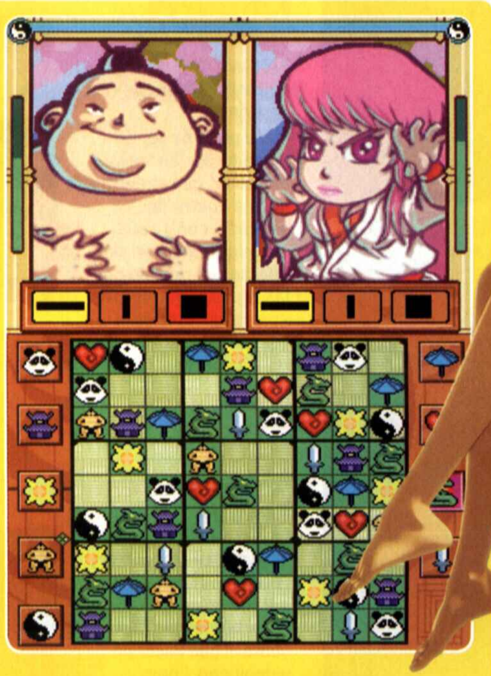
Esta es Marta Lualdi. Perdió a su madre en el conflicto del Gran Árbol Kharlan

TALES OF SYMPHONIA KNIGHT OF RATATOSK

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NAMCO BANDAI **LANZAMIENTO** 20

Nuestra consola favorita va a "saltar" de alegría cuando descubra su próxima exclusiva. Protagonizado por un nuevo y algo cobarde héroe llamado Emil, *Knights of Ratatosk* tomará lugar tres años después de los eventos del original y se jugará de forma similar, si bien incluirá nuevos elementos como la habilidad de capturar monstruos para que luchen posteriormente a tu lado.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!



PROYECTO ZOONAMI

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** P/C **LANZ.** P/C

El CEO de Zoonami, Martin Hollis ha declarado que su compañía está dedicada a Wii, porque creen que "cambiará el mundo". Son más conocidos por *Zendoku* para DS (ver imagen superior). Por nuestra parte, creemos que resucitarán Funkydilla, un juego rítmico con elementos de acción que estaba pensado para Cube y se jugaría pulsando sólo un botón.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!

RUNAWAY 2

PLATAFORMA Wii/DS **DISTRIBUYE** P/C **LANZAMIENTO** 2008

Lo cierto es que resulta increíble que con lo lejos que ha llegado este título fuera de nuestras fronteras, sea precisamente España quien se le resista, y es que a día de hoy no tiene distribuidor oficial para las plataformas de Nintendo.

La historia se basa en dos enamorados (que se conocieron en el primer *Runaway*) que viajan a una preciosa isla desierta para divertirse un poco.

Obviamente, los comandos como ECHAR LOCIÓN EN LA ESPALDA no son los típicos de las grandes aventuras, así que las cosas darán un vuelco y aquí será donde comenzará el juego. Con unos brutales gráficos cartoon y unos puzzles tan lógicos que en ocasiones se vuelven frustrantes, todo tiene pinta de que finalmente *Phoenix Wright* y *Hotel Dusk* encontrarán un rival a la altura con el que compartir el liderazgo.

Está nevando en la imagen. ¿No creéis que ese bikini es poco práctico?

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!



FATAL FRAME IV

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** TECMO **LANZAMIENTO** P/C

O *Project Zero*, como es conocido en el viejo continente. Otro ejemplo de cómo Wii está dominando Japón, con esta serie de terror siendo ahora una exclusiva de Nintendo. Los fantasmas serán los enemigos, y dado que los espectros no son especialmente proclives al daño pegándoles con palos o lanzándoles piedras (o palabras que no queremos decir), la única forma de acabar con ellos es sacarles una foto, para sellar su alma en una película o, en este caso, en una tarjeta SD. El desarrollo de *Fatal Frame IV* está en una etapa conceptual, con el trabajo empezado después de que Grasshopper Manufacture terminó *No More Heroes* a final de 2007; no te sorprendas si no lo vemos hasta 2009. Así que, ¿Cómo lo veis, fans de los videojuegos de terror? ¿Aguantaréis la espera?

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★☆

MONSTER LAB

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** EIDOS **LANZAMIENTO** ENE

Eidos dice que esto será un *"Pokémon* mezclado con Tim Burton". Habrá 150 tipos de partes de mutantes para "experimentar". Con ellas, podrán crearse aparentemente unos 300 millones de variantes diferentes. La experimentación será en forma de minijuegos como el prometedor "Sacudir el cerebro", y tras crear a tu engendro, podrás usarlo en batallas por turnos al estilo *Pokémon*. Si ganas, obtendrás "recetas" para hacer más bestias. Todo tiene una pinta bastante curiosa, así que sólo nos queda sentarnos y esperar a que añadan opciones Online como contenido descargable o intercambio de fotos de los monstruos.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★☆☆



Tus bestias -grandes, pequeñas, delgadas, gordas...- pueden perder trozos en los combates.



PROYECTO DE CRYTEK

¿Es la vida real, o es Crysis? En cualquier caso, NO es una captura de Wii.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** P/C **LANZAMIENTO** P/C

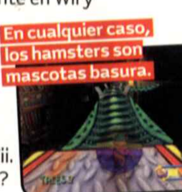
Tiene alguno de vosotros la oportunidad de ver Crysis en acción? Maldita sea, nosotros hemos intentado combinar todos nuestros PCs y aún así no conseguimos moverlo en condiciones. Es una pena que las ventas no reflejen su calidad. Los desarrolladores de PC están pensando en trabajar en consolas, con equipos especializados en las tres importantes. Su primer proyecto será para Xbox 360, y "no será un shooter en primera persona". Pero tristemente, los proyectos para Wii aún están en etapa conceptual. De todas formas, es bueno saber que están en ello: si una desarrolladora puede sacar tanto partido de Wii como la propia Nintendo, es la gente de Crytek. Estaremos esperando nuevas noticias.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★☆☆

HAMSTER HEROES

PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** POPCORN ARCADE **ESTUDIO** DDI **LANZAMIENTO** ENERO

Este fue un simple clon de *Monkey Ball* lanzado en PlayStation 2 en 2005. Ahora, aparecerá súbitamente en Wii y será impresionante, tres años después, incluyendo funcionalidad con el control remoto de Wii. ¿Le vemos potencial?



En cualquier caso, los hamsters son mascotas basura.

NITROBIKE

PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** UBISOFT **ESTUDIO** LEFT FIELD PRODUCTIONS **LANZ.** ENERO

Un *Excite Truck* con motos. Pero no es un clon sin más, sino que la gente de Left Field estuvo detrás del brillante *Excite Bike 64* y habrá carreras Online. Con carreras ágiles y algo de suerte estaremos ante una verdadera sorpresa.

Se centrará más en la conducción que Excite Truck.

PROYECTO DE FALL LINE STUDIOS

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** BUENA VISTA GAMES **ESTUDIO** FALL LINE STUDIOS **LANZAMIENTO** P/C

Las creación de Fall Line Studios para Wii y DS supone buenas noticias. Sus proyectos actuales son *Hannah Montana 3* y *Spectrobes II*, con chat por voz mediante WiFi.



Incluirá "honores" y cada juego ofrecerá nuevos accesorios.

PROYECTO DE PYRO STUDIOS

PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** EIDOS **ESTUDIO** PYRO **LANZAMIENTO** 2008

Los desarrolladores madrileños de *Commandos* tienen dos juegos para Wii en mente. El primero será una aventura que debería llegar a lo largo de este año. Y bueno... eso es todo lo que sabemos. ¿Qué fue eso? Ah, no dijiste nada... odiamos los silencios aleatorios... Esto... ¿De qué equipo eres?

TNA IMPACT!

PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** MIDWAY **ESTUDIO** MIDWAY LA **LANZAMIENTO** PRIMAVERA

Esta es una sorpresa. *TNA Wrestling* puede ser un poco feo -y uno de nosotros es fan de wrestling, así que no la paguéis con nosotros-, pero este simulador de lucha libre luce realmente bien, y puede ser el rival que la serie de THQ Smackdown



Christian Cage. Fue el hermano de Edge en la WWF, ya sabéis. Vale... ahora lo sabes.



Así que estas son tus tropas. Y ahí la primera regla que haremos efectiva: la eliminación de las orejas de conejo.



Capturando dragones, ¡bien!



Personaliza la ciudad, ¡bien!

KING STORY

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** MARVELOUS LAN P/C

Qué harías si de repente te encontrases una corona con la habilidad de encantar a la gente y hacer que te siga? Nosotros, probablemente, optaríamos por organizar a lo grande un juego de besarse por toda la calle. Pero para el joven Corobo Bred (sí, lo sabemos), su nuevo poder otorgado por la corona debe ser usado de forma más seria.

Elegido como el rey de la aldea, tu objetivo como el "Maestro" es conseguir expandir tus pequeños dominios, para lo cual tendrás que acabar con dragones y otro tipo de criaturas del folclore japonés. Parece tener elementos básicos de RTS (te perseguirán en el juego hordas de admiradores) y, aparentemente, la forma de la que juegues tendrá un impacto directo sobre la fortuna de tu ciudad.

Si quieres una frase de la caja, dice algo así como "Es Animal Crossing mezclado con Pikmin... ¡al extremo!". Quién sabe lo que significa "extremo".

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!





SEGA SEA BASS FISHING

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NAMCO BANDAI **LANZAMIENTO** POR CONFIRMAR



Sega, vamos a ser honestos: vas a tener que mejorar los gráficos un poquito.

Hemos pescado uno! Se le ha clavado el anzuelo en su boca. ¿Qué tipo de pez es?

Una gran idea que alguien hiciese algún juego de pesca para Wii. Esto te aclarará lo que necesitas saber sobre los siete u ocho juegos de pesca que ya están en el mercado.

Sega Bass Fishing fue un juego de Dreamcast únicamente famoso en 1999 por incluir un controlador a modo de caña, y en lugar de hacerse popular, fue eclipsado por el simple hecho de haber aparecido en las mismas fechas *Star Wars Episodio I: La amenaza fantasma*. Actualmente tiene una pinta algo descuidada, así que esperemos que la gente de SEGA no vaguee en exceso. Con algo de dedicación, *Sega Bass Fishing* podría ser recordado más que *La amenaza fantasma*.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!





Es el tipo de cosas que tus padres nunca te dejarían hacer. Aprovecha.

DE BLOB

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** THQ **LANZAMIENTO** 2008

Detrás de su oreja está el 2 de 2008, a ver qué te piensas

Qué suelen hacer los estudiantes? Meterse en líos, enamorarse y, muy de vez en cuando, juegos indie surrealistas que sorprendentemente son comprados por las editoras americanas. Eres una gota gigante en la ciudad de Chromia, como un objeto esférico, esperando agregar un poco de color a un mundo en blanco y negro por culpa de la siniestra Corporación I.N.K.T. Ah, y eres una bola de pintura... lo habíamos obviado. Un grupo de nueve estudiantes holandeses diseñó *DeBlob* originalmente para demostrar cómo podría verse el distrito de la estación Utrecht en diez años. ¿Qué se habían fumado?

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!

RECOPILACIÓN DE RUMORES

Permanece atento, aquí hay rumores tan ciertos como estúpidos. Diferéncialos.

Una gran noticia para los fans de los RPGs es que la tercera entrega de la extraña pero brillante saga *Kingdom Hearts* podría llegar a Wii (en DS ya se ha confirmado). Para nuestro bolsillo, la verdad es que no dolería demasiado... Siguiendo con Square Enix, tenemos entendido que tienen un MMORPG basado en el universo *Mana* en un avanzado estado de desarrollo... ¿Recordáis *Gi-Joe*? EA lanzará un juego basado en la franquicia para Wii... Y *Beyond Good & Evil 2*, también podría llegar a Wii. El rumor ha aparecido recientemente y dice que la secuela de la genial aventura de acción del título de GameCube ha sido aprobada por Ubisoft después de que un encolerizado Michael Ancel descubriese que *Raving Rabbids* no era un plataformas... ¿Recordáis *Burning Rangers*, de Sega? ¿Un juego de Saturn protagonizado por bomberos futuristas? Cuando se les preguntó por la secuela, Sega respondió con una risa floja más que con un "NO". Primero *Manhunt* y ahora *Bully*. Con *Rockstar* esforzándose por llevar sus juegos en Wii, podría ser que algún día viéramos *Grand Theft Auto* en la consola... bien podría ser un Stories que uno totalmente nuevo y original, aunque desde Rockstar lo han negado.

Susurros...

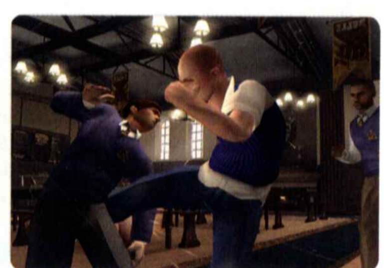
Hay rumores sobre un posible *Tingle RPG* en Wii. Aparentemente, *Freshly Picked Tingle's Rosy Rupeeland* ha sido favorablemente recibido fuera de Japón, así que es más que posible. Hemos escuchado que Pablo ha descubierto un nuevo modo de usar el mando en *Metroid Prime 3*... Si el periférico de Wii Fit tiene éxito, tenemos entendido que Nintendo podría explotarlo mediante la serie *1080 Snowboarding*... Los rumores para un *Wii Sports 2* siguen sonando con fuerzas, y por una buena razón. Si las ventas de Wii ya son altas, esperad a que esto se confirme... En varios anuncios de *Assassin's Creed*, se ha podido ver el logo de Wii añadido. ¿Podría estar preparándose el *Hitman* medieval para Wii? Tras jugarlo lo hemos encontrado un poco decepcionante, así que sería mejor no preocuparse demasiado. Varios informes (de la India, de todos los lugares) indican que Valve podría estar trabajando en traer *Portal* a Wii, con niveles extra incluso. Este puzzle entre dimensiones es uno de los mejores juegos de 2007. Finalmente, Nintendo, ¿puedes, por favor, confirmarnos si volveremos a ver otro *Pilotwings*?



Puedes galopar con un caballo y realizar asesinatos en *Assassin's Creed*. ¡Es *Hitman* mezclado con *My Horse & Me*!



¡Sí! Estamos deseando de veras el regreso de una de las mejores series de Nintendo a Wii. *1080* en N64 y GC nos hicieron disfrutar de lo lindo.



Con Rockstar trayendo varias de sus franquicias a Wii, ¿podríamos pensar que también estarán con un GTA?

Square Enix usa su saga Mana para experimentar -dado que sus ventas son malas en Japón-. ¡Es perfecta para probar un MMO!.





Sí, los japoneses en realidad adoran *Freshly Picked Tingle*. ¿Sabes que no ha salido en EEUU, no? Pues aquí, si.

Pruebas que querríamos en un teórico *Wii Sports 2*: billar, caminar como un perro, semáforo y tocar el tambor.



Action Force en NES –o *G.I. Joe* en EEUU-. Nos acordamos del wrestler Sgt Slaughter haciendo una aparición en los dibujos. ¡Increíble!

Con una chaqueta verde, unos pantalones verdes y labios verdes



El portal naranja es la oficina de distribución del futuro, y el portal azul es la tienda que tienes justo en frente de casa. Esto es un ejemplo de lo que podemos hacer con la tecnología de los portales.



¡Imagínate haciendo eso! ¡En Wii! ¡Golpear enemigos en la cabeza! ¡Alucinante!

MANTÉN EL STYLUS OCUPADO EN 2008

Una lista de juegos que llegarán a DS a lo largo de 2008.

Esperamos que lancen una DS en tela cuadros en 2008, por supuesto

Tenemos que mover la pierna al menos tres veces para lograr esa pose

FINAL FANTASY IV

DISTRIBUYE SQUARE ENIX LANZAMIENTO 2008

Desorientado? FFIV es el juego que introdujo el sistema de batalla activa (ATB) en la saga, el mismo basado en turnos con un contador de tiempo que se ha usado en casi todos los demás. Quizá lo hayas visto antes en GBA o quizá PSOne, pero nunca como ahora, puesto que cuenta con un apartado gráfico similar al del remake de FFIII. Y además tendrá voces y escenas de vídeo animadas. Y, por si fuese poco, tendrás uno de los mejores RPGs tradicionales de la historia para jugar en el autobús.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★☆

「ルビカンテ…！
てめえだけは…、てめえだけは許さねえぞ！！」

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

DISTRIBUYE KONAMI LANZAMIENTO 2008

Más de 20 eventos, versiones cabezonas de algunos personajes clásicos de Konami como el asesino de *Silent Hill*, Pyramid Head, y un modo WiFi que incluirá rankings online y records mundiales. La gran pregunta es... ¿Por qué uno de los atletas tiene una escopeta?


¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★☆



Los controles son personalizables: frotar la pantalla o aporrear botones.

FIRE EMBLEM DRAGON OF DARKNESS AND SWORD OF LIGHT

DISTRIBUYE NINTENDO LANZAMIENTO 2008



Parece un poco *Ocarina of Time*.

Cuando te tenga hechizado, aprovechará para clavarte el arma en el muslo.

Si alguna vez habías deseado un *Advance Wars* con humanos más realistas y pelo azul, echa un vistazo a éste. *FE:DODASOL* (así hay espacio para algo más) es un remake del primer *Fire Emblem* -lanzado en NES en 1990- y está protagonizado por Marth, a quien conocerás de *Super Smash Bros. Melee* y *Brawl*. Los detalles son muy escasos, pero lo que está claro es que la estrategia más pura y sólida llegará el próximo año a DS. Así da gusto esperar un Fire Emblem, si es que no llega con retraso.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN! ★★★★★

EXIT

DISTRIBUYE POR CONFIRMAR LANZAMIENTO 2008

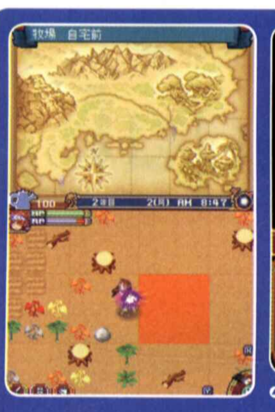



EXIT ya ha gustado a los jugadores de PSP gracias a su look estilizado y simple, sumado al sistema de juego basado en puzzles. Y ahora, está listo para hechizarte en DS. Sí, a ti.

Una de las mejores cosas que han salido de la factoría de Taito desde... quizá, *Rainbow Islands*. Una mezcla entre *Mario vs Donkey Kong 2* y *Prince of Persia*. Mr ESC liberará a gente atrapada en habitaciones 2D, usando sus habilidades para mover cajas, activar interruptores,etc. Y el stylus de DS hará más sencillo el control pulsa-y-clickea del que carecía la versión PSP.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!

★★★★☆





Ahora eres mi mujer.

RUNE FACTORY 2

DISTRIBUYE MARVELOUS **LANZAMIENTO** 3 ENE (JPN), POR CONFIRMAR (UE)

Tras descubrir que Natsume había llevado su franquicia de granjeros a un mundo lleno de mazmorras con monstruos en *Rune Factory*, nos sentó como tomar una doble durante la cena. Todo comienza en el exterior de una escuela, con un joven que deberá ligar con las chicas de la misma forma que hacía su padre en el primer juego. Además, los afortunados compradores japoneses pueden disfrutar de él con un CD de la banda sonora y un mini-libro de arte. Pero sólo te decimos este tipo de cosas para darte envidia, nada más.

¿Amigo o enemigo? Venga, vamos... es un dragón sanguinario...

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!









¿Animales vivos hechos de papel? La ciencia tendrá que dar una explicación.

VIVA PIÑATA

DISTRIBUYE MICROSOFT **LANZ** P/C

RARE, a quien conoceréis por *Diddy Kong Racing DS* o el brillante *Goldeneye 007*, podría tener más suerte con *Viva Piñata* en DS. *Viva Piñata* es esencialmente un juego donde hay que mantener un jardín, repleto de animales-piñata de papel que se mueven por él, e incluso puedes vestirlas y enviárselas a tus amigos vía Wi-Fi. El original estaba pensado para niños, pero la complejidad y la cantidad de textos del título lo hacían tan divertido como Windows Vista. En DS, será mejor.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!



RPG DE SONIC (SIN NOMBRE)

DISTRIBUYE SEGA **LANZAMIENTO** 2008

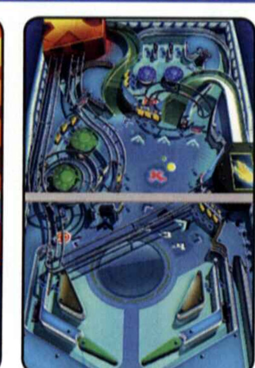
El estado de este proyecto se desconoce totalmente ahora que su desarrolladora, BioWare (creadores de *Mass Effect*) ha sido comprada por EA. El estudio es conocido por sus RPGs épicos en tercera persona, así que quizá no sería demasiado descabellado esperar una versión 3D de Green Hill Zone, con Sonic realizando su spin-attack para frenar a las creaciones de Robotnik en tiempo real. ¿No? Esperemos que todo vaya bien.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!

POWERSHOT PINBALL CONSTRUCTOR

DISTRIBUYE OXYGEN INTERACTIVE **LANZ** 15 FEB





Danos luces cegadoras, Oxygen. Montones de luces cegadoras.

DS aún carecía de un simulador real en la que una brillante bola sea golpeada por varios flippers. PPC promete suplirlo con una física tan buena que en todo momento parecerá que estás ante un pinball de verdad y, lo más importante y la clave del juego: la posibilidad de poder crear tableros. Además, habrá un modo versus donde tendrás que enfrentarte a otro jugador. Y sin la necesidad de gastarte monedas de 50 céntimos

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!







Es una lástima que haya desaparecido el agradable estilo de *AW*, pero este, más oscuro, tampoco luce mal.

ADVANCE WARS DARK CONFLICT

DISTRIBUYE NINTENDO **LANZAMIENTO** 25 ENE

Alguien en Intelligent Systems ha debido ser abandonado por su novia. El nuevo *Advance Wars* es realmente oscuro y deprimente: el 90% de la raza humana ha sido aniquilado por un meteorito. Pero, y este es su (oscuro) corazón, *Dark Conflict* mantendrá la brillantez estratégica de siempre. Multijugador WiFi, crear mapas y subirlos un servidor global en la red. Te adoramos, Nintendo.

¡NIVEL DE EXPECTACIÓN!

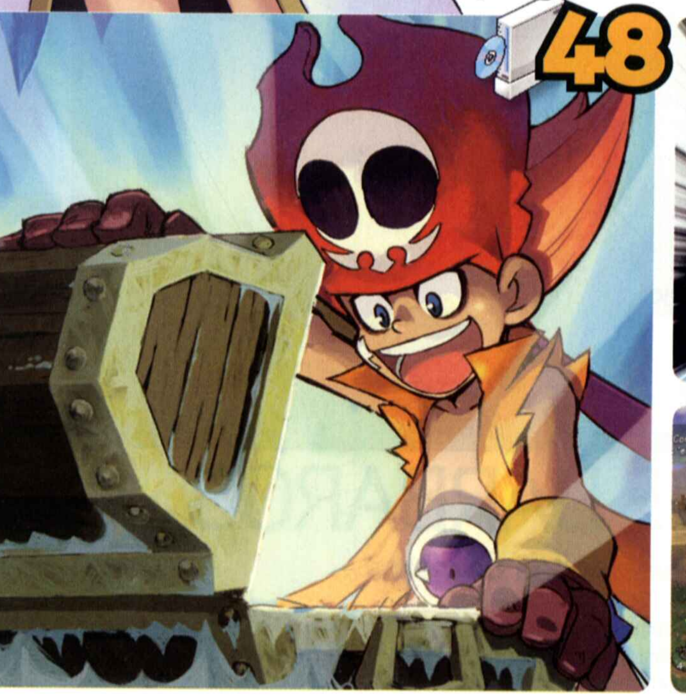


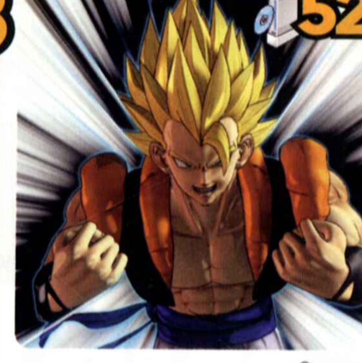
"Aventúrate. No te arrepentirás"
ZACK & WIKI EN BUSCA DEL TESORO DE BARBAROS / PÁG 48

Reviews

Los juegos que te mantendrán pegado a la pantalla

NO ESTÁS DE ACUERDO CON LAS NOTAS? manda un mail a revistangamer @globuscom.es


48


52


54


58


60



62

En este número



ÓMO UNTUAMOS

ué significa ada cosa

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una orgnización humanitaria o a una ONG.

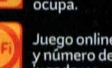
30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.




Número de jugadores simultáneos


Bloques de memoria que ocupa.


Juego online y número de jugadores

Compatible con el mando clásico o el de GC

Conexión inalámbrica con Nintendo DS



Número de jugadores por WiFi


Apto para jugadores zurdos


Nº de jugadores con un solo cartucho


Compatible con el cartucho Rumble Pack

Grande y malo En ocasiones te enfrentas cara a cara, o mejor dicho cerebro a cara, con jefes finales. Son iguales que los puzles normales; pero intenta pensar con bestias intentando matarte.

ZACK & WIKI
EN BUSCA DEL TESORO DE BARBAROS

Hay un mono y una isla, pero no parece que vayamos a ver pollos de goma...

Se antoja un tanto injusto etiquetar a *Zack & Wiki* como una aventura de point-and-click. Sí, hay abundancia de ambas cosas, apuntar y hacer clic, pero semejante etiqueta provocaría irremediablemente que la gente empezase a pensar en *Monkey Island, King's Quest* y *Broken Sword*; y esa comparación acabaría desembocando en una decepción. Si detestabas el ingenio de *Monkey Island* y los interminables inventarios de *Broken Sword*, te sorprenderá ver cómo se centra únicamente en los puzles *Zack & Wiki*.

Masas críticas de puzles

Sí, hay un mínimo de historia basada en reconstruir los restos de un capitán esqueleto (argumento evidente de "voy a ser el malo de la película"), y tu rival femenina, con su locura, provocará más de una sonrisa gracias a su pintalabios de la guerra; pero los momentos inteligentes de la narrativa se quedan en segundo lugar en detrimento de la densidad de puzles. ¿Un cambio justo? Nos vemos en la obligación de gritar que sí.

La Capitana Rose ofrece momentos cómicos de villanía

Te esperan 24 escenarios, y aún a pesar de haber unas cuantas excepciones a la norma, la mayoría siguen un esquema básico: una jungla sirve de escenario y oculta todos los elementos con los que podremos jugar. Con un cofre del tesoro a plena vista, debes descubrir cómo resolver las perversas maquinaciones de cada nivel y abrirte un camino que no acabe en una de las muchas y brutales escenas de ejecuciones.

Las tareas propuestas alcanzan su máximo de dificultad cuando se basan en las bases de la lógica científica.



Haz ruido y los piratas acabarán contigo. ¿Cómo pulsar el botón que tiene al lado? Usa misiles, una tubería y una guía.



Algunos puzles permiten tanto una solución más bestia (como puede ser repetidos golpes de martillo) como un intento más refinado.



Esta mansión encantada esconde nuestro puzle favorito, el mejor uso del altavoz del Wiimando y una soberbia referencia a *Evil Dead*.

MANOS AMIGAS

Más de un modo de resolver un puzle



EL ORÁCULO

A este pato se le pueden comprar objetos que te revivirán en caso de morir a mitad de nivel u ofrecer una pista para tu paso siguiente. Usarlos afectará a tu puntuación.



LLAMA A UN AMIGO

Un amigo puede marcarte la solución; en realidad se trata de uno de los mejores party games de Wii. Pero ten cuidadocon esta ayuda para no estropear la experiencia.

Refracción de la luz, propiedades básicas, palancas y presión, cosas que pueden parecer aburridas tras un buen desayuno de *Mario Galaxy*, pero al presentarse bajo el aspecto de rampas de lava y chirriantes engranajes góticos, el bien que le están haciendo a tu cerebro está bien escondido. Pero ojo, tampoco es que todo sea bueno y científicamente probado.

Agitado

Por cada vez que avances gracias a usar la lógica del mundo real, habrá un puzle que requerirá que investiges y apliques algunos elementos ilógicos



La lógica de cada nivel, diseñada perfectamente paso a paso, es más fácil de percibir en esta vista lejana. Las secciones centrales de los niveles suelen ser muestra del intricado proceso de creación.

que ha ideado Capcom. Mientras que mover el Wiimando como si fuese una campana es muy cómico, su poder para transformar las criaturas cercanas en objetos para utilizar añade una regla completamente nueva y personal a tener en cuenta a la hora de buscar la solución. Los nuevos objetos, sin una función aparente, y los extraños patrones de comportamiento de las criaturas son los principales culpables; el resultado sería equivalente a leer un examen de ciencias y descubrir que las preguntas las ha escrito Willy Wonka.

Vale, esto es más evidente en los primeros niveles, y pronto te adaptas al modo de pensar del juego; es sólo que nos gustaría que no fuese tan pronunciado. Nuestra única otra queja con el diseño radica en el extraño nivel plagado de proyectiles que Zack debe atravesar a toda velocidad. Estos niveles no sólo traicionan, para empezar, el espíritu relajado y de tomártelo con calma que desprenden sus niveles de puzle, sino que además el movimiento de point and ckick, pese a ser sólido, no está diseñado para correr a toda velocidad y con precisión por el escenario.

Relación física con las físicas

¿Pero vamos a decir algo malo del uso del Wiimote y su jugabilidad? Nada de eso. Mientras da vueltas por los entornos, Zack sólo llevará objetos. Sin embargo, al hacer clic en los sitios con los que puedes interactuar, la cámara se acercará para que uses físicamente los objetos y realices los movimientos necesarios para avanzar. ¿Disfrutaste usando los cilindros para abrir puertas de *Metroid Prime 3*?

Aquí tendrás mucho de esto. *Zack & Wiki* arranca una página del libro de *WarioWare*, la convierte en el mejor avión de papel que hayas visto nunca y lo lanza directamente hacia ti para hacerte sonreir. Hemos cuidado de dragones bebé, arrancado llaves pintadas de unos retratos, y cortado numerosos árboles que suponían una amenaza para el medio ambiente. Lo que es más, lo hemos *hecho* en vez de tener una secuencia pre-reenderizada que lo hiciese por nosotros, nos hemos visto obligados a adentrarnos en el mundo del juego con ambas manos.

Hay algunos objetos que parecen un poco extraños (hablamos de ti, arma de luz cabezona y giratoria) y parece bastante cuestionable el hecho de que a veces las cosas se activen solas sin que tú lo indiques. Pero esto ocurre pocas veces.

Como conjunto de 24 puzles, es un viaje mental sin rival, de principio a fin, pero es un camino que se va erosionando exageradamente a medida que lo recorres. Una vez lo has resuelto, ya no tiene más que ofrecer[1]. El sistema de puntuación no funciona especialmente bien; pocos puzles ofrecen una solución para obtener puntuaciones más elevadas, y tras morir tantas veces, te darás cuenta de que has mutado en un *speedruner* natural.

¿Pero fue esa la intención alguna vez, repetir las partidas? En realidad no es así. *Zack & Wiki* nos paga con la emoción del momento de euforia al resolver una situación. Combínalo con un sistema de control que deja en ridículo hasta a los títulos de Nintendo, y tendrás el acertijo más sencillo de *Zack y Wiki*: ¿deberías comprarlo? La puntuación es una pista.

MATTHEW

En un nivel tienes que intentar salvar a Wiki de una muerte casi segura

SEGUNDA OPINIÓN

ALEX



Zack & Wiki es una experiencia única en Wii. No encontramos ninguna razón por la que no disfrutarías de este juego si tienes la consola. Porque cuando hace un año y medio tu mente dejaba volar la imaginación pensando en todas las cosas que podrías hacer con el nuevo mando de Wii, las de Capcom hacían lo mismo con este juego. Una experiencia formidable; la demotración para las demás de cómo una third-paty debería hacer un juego. Así, sí.



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	CAPCOM
ESTUDIO	CAPCOM
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

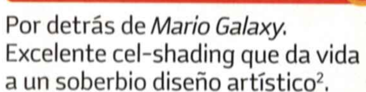





VISTAZO GENERAL

Un pirata amante del chocolate y su amigo buscan partes de un cuerpo. Aunque suena amenazador, no lo es.

GRÁFICOS 9



Por detrás de *Mario Galaxy*. Excelente cel-shading que da vida a un soberbio diseño artístico[2].




SONIDO 8

Una mezcla de melodías que encaja. Las composiciones góticas son muy efectivas.

JUGABILIDAD 9

Para lo que se inventaron los cerebros (y las guías). Evítalas para disfrutar al máximo la experiencia.

INNOVACIÓN 9

El mejor sistema de control hasta la fecha; deberían tomar buena nota las demás desarrolladoras.

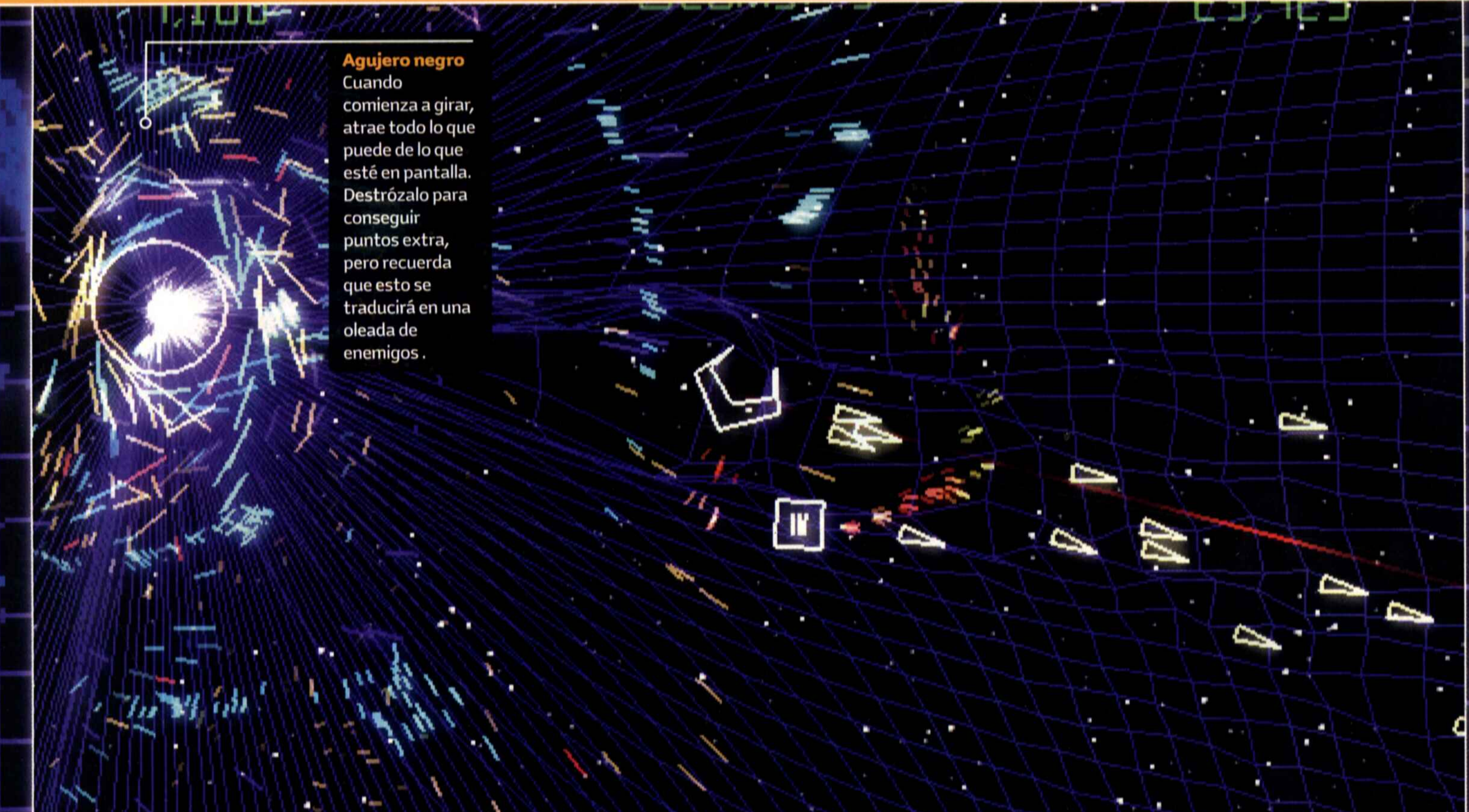
EN RESUMEN

IR a tienda, COGER juego, ABRIR cartera, USAR dinero CON cajera. USAR juego CON consola. SONREIR. Dejando a un lado la vida del título, es lo que debería ser siempre Wii.



90

1 Termina el juego, y aparecerá el cofre de las misiones secundarias. Descifra las pistas para descubrir dónde se encuentran los cofres. 2 El diseño recuerdan en ocasiones a Pesadilla Antes de Navidad. El director del juego trabajó antes en la versión para PS2 de la obra de Tim Burton.



Agujero negro
Cuando comienza a girar, atrae todo lo que puede de lo que esté en pantalla. Destrózalo para conseguir puntos extra, pero recuerda que esto se traducirá en una oleada de enemigos .

GEOMETRY WARS
GALAXIES

Bastante más divertido de lo que nunca habías imaginado de un lápiz y un compás.



Las serpientes se quedan dando vueltas por el centro de los escenarios en los momentos más inusuales, y cambian de dirección.



Dispara a esas extrañas cajas gigantes para partirlas a la mitad una y otra vez para... ¡BOOM!. Ahora tienes un serio problema.

Si ya has oído hablar de él, seguramente sabrás que comenzó siendo un juego de Xbox y posteriormente fue convertido en una versión descargable y ampliada en Xbox 360. Y probablemente sepas que allí costaba unas cuatro veces menos, así que estarás pensando "¿por qué debería pagar mucho más por la versión Wii?"

Galaxies toma la mecánica de *Geometry Wars* y la expande al máximo a lo largo de 64 niveles de giros desenfrenados. Cada planeta ofrece un nuevo tipo de desafío mediante altas puntuaciones, mientras que poco a poco vas mejorando a un pequeño robot ayudante y lo equipas para los niveles especialmente difíciles que vendrán a posteriori. Es el mejor Shoot'em Up que hemos jugado en años y es perfecto para el mando de Wii.

Todo añade más puntos a tu marcador

Pese a que es posible jugar de la forma básica usando el mando clásico[1], deberías darle una oportunidad al nuevo sistema de control. Moviéndote en el espacio con el nunchaco, simplemente deberás dirigir el cursor por la pantalla para disparar de forma precisa a 360º. Al principio te costará un poco, chocando contra los bordes y disparando en la dirección incorrecta, pero tras unos minutos estarás totalmente habituado y preparado para alcanzar puntuaciones estratosféricas, la verdadera salsa de este juego.

Y tan pronto como uno se hace con los controles, comenzará a realizar maniobras que serían totalmente imposibles con los dos sticks analógicos. La velocidad y la precisión del mando de Wii no tiene rival y te permitirá esquivar oleadas de balas que saturarán la pantalla del juego. El viejo *Retro Evolved* de Xbox 360 se incluye además como bonus.

Geometry Wars recoge algunos elementos del clásico *Robotron*, con enemigos materializados en los extremos de la pantalla que se van acercando a ti, salvo algunos que reaccionan de la forma que menos podrías esperar.

Algunos se te lanzarán de golpe, mientras que otros simplemente se quedarán flotando aleatoriamente. Un tipo de enemigos te perseguirá mientras estés de espaldas y huirá cuando te des la vuelta, de forma similar a los fantasmas de los juegos

1 El pad de GameCube no es compatible con Geometry Wars Galaxies ya que los desarrolladores no encontraron demasiado cómodo el stick C para poder completar la experiencia que ofrece el juego. En cuanto al pad clásico, el control es bastante mejor, aunque sus límites octogonales dificultan la dirección en muchos casos. Una buena razón para acostumbrarte al control de Wii.

SEGUNDA OPINIÓN



El aspecto de *Geometry Wars* es increíble: cuando los efectos de partículas no te alcanzan, los campos de energía llenos de luz consiguen una sensación realmente agradable que consigue emocionarte en casi cualquier momento. Con una hipnótica configuración gracias al nuevo control, y todos esos nuevos enemigos y anomalías espaciales introducidas, este es definitivamente uno de los juegos para Wii más adictivos.

GEOMETRY WARS DS

¿Y cómo es *Galaxies* en versión portátil?

Es la misma jugabilidad pero mucho más pesada, lo que en consecuencia lo hace mucho menos divertido de jugar.

Puedes controlarlo únicamente con los botones o usando el stylus directamente. O cambiando la acción a la pantalla superior y usando la segunda como una especie de ratón para ser más preciso.

El problema: una gran escasez de enemigos a los que disparar. No hay demasiados en cada oleada y la velocidad de la versión DS, mucho más baja, hace que sea muy fácil esquivarlos.

Conectando esta versión con la de Wii, se desbloqueará un set extra de niveles para esta última, lo cual tampoco está tan mal. También podrás subir records a un ranking online o jugar multijugador en DS. Te recomendamos descargar desde la versión Wii, la demo de *Retro Evolved* para DS antes de decidirte, pero es mucho más rápido y claro en la pantalla grande.

75





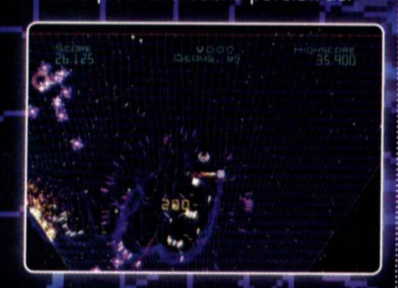


La versión DS se mueve a 30fps mientras que la de Wii va a 60fps, y eso que no tiene el volumen de enemigos con el que cuenta la versión doméstica. No está nada mal, pero definitivamente Galaxies es se explota totalmente en Wii..

de Mario, así que tendrás que arrinconarlos en una esquina para exterminarlos. También hay agujeros negros que alteran el camino de las balas, o un enemigo gigante similar a un asteroide que explota en versiones más pequeñas de si mismo. Las criaturas con forma de serpiente sólo pueden matarse dándoles en la cabeza, y ciertos elementos que te ayudarán a obtener más puntuación sólo podrán encontrarse en zonas de la pantalla en las que ni siquiera habías mirado.

El laberinto de cristal

La mayor parte del tiempo estarás recogiendo cristales Geom que te permitirán multiplicar tu puntuación hasta un máximo de 150 veces. Los dejarán caer los enemigos muertos y, cuantos más consigas, más tendrás para desbloquear niveles. Es posible desbloquear una buena porción del



LAS PARTÍCULAS LLENAN LA PANTALLA Y EL ESCENARIO SE OCULTA BAJO TUS BALAS

juego durante la primera hora, dado que se libera una generosa cantidad de cristales en cada nivel. Pero no te equivoques: desbloquear todas las fases no significa, ni mucho menos, que el juego va a ser superado de forma rápida y sencilla. El reto de *Geometry Wars* va mucho más allá.

De hecho, todo se complica un montón a medida que se avanza hasta llegar a unos tramos finales bastante complejos, con algunos niveles restringidos al uso de una sola vida o que comienzan con una oleada de enemigos en lugar de la usual progresión sencilla. Hay niveles donde tendrás que replantearte una estrategia, incluyendo algunos cuyos enemigos flotan en el cielo, como en *Galaga*, u otros que avanzan mediante agujeros en el escenario, o moviendo obstáculos, campos de gravedad, etcétera, en laberintos estilo *Pacman*.

Los ayudantes tienen un precio

Los robots ayudantes son bastante variados y tienen unos costes bastante elevados, siendo algunos más caros que desbloquear varios niveles nuevos. Son invencibles, pero no demasiado útiles al principio. Sin embargo, cuanto más juegues con cada uno, más puntos de experiencia irán obteniendo, lo que los hará bastante útiles al final. Un tipo recolectará los Geom, lo que te hará la vida más fácil, mientras que otro atacará a los enemigos de una zona de la pantalla, formando una hilera que podrás destruir desde lejos.

Es un juego que luce extremadamente bien, gracias a una incesante cantidad de partículas que bañan el escenario y se entremezclan con tus balas. Es una prueba de la habilidad de los diseñadores, teniendo en cuenta lo extraño que es que te maten sin que sepas en dónde estás. Y es que a pesar de su aspecto complejo o lioso, es realmente fácil distinguir las cosas en pantalla. Los menús no son especialmente buenos y es bastante complicado recordar qué nivel es cuál dado que todos lucen parecidos[2]. Pero es un shoot'em up que los aficionados no pueden perderse en Wii. Espectacular.

KITTSY

2 Hay sistemas solares individiales con varios planetas en cada uno. Los planetas son simples esferas coloreadas con olvidadizos nombnres qe no muestran ningún avance del cómo será el nivel que contienen. Si desbloqueas muchos niveles pronto, podrías encontrar algunas dificultades en enontrar algunos en concreto cuando los visites de nuevo.



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	SIERRA
ESTUDIO	KUJU
PRECIO	30€
LANZAMIENTO	18 DE ENERO

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Cientos de enemigos que disparar y esquivar, para que luego otro centenar de ellos ocupen su lugar de nuevo.

GRÁFICOS



Una delicia estilizada con unos escenarios fantásticos, junto a un increíble no-parar de pirotecnia.





SONIDO 8

Mezcla música techno con otros temas tranquilos y FX para la muerte de enemigos.

JUGABILIDAD 8

Tan simple como moverte y disparar. Los controles son perfectos y te engancharás.

INNOVACIÓN 6

Se controla de forma genial en Wii, pero lo referente a menús y la cruceta no es nada destacable.

EN RESUMEN

Una gozada jugable y clara, con una cantidad de niveles que atraparán sin mayor problema al jugador. Los rankings online aportan rejugabilidad al intentar superar récords.



89



Hemos jugado en japonés; de este modo, la experiencia es mucho más genuina.

Se incluye el mayor plantel de personajes jamás visto en un juego de lucha.

En Dragon Ball, parece que todos tienen poder para destruir el mundo.

DRAGON BALL Z
BUDOKAI TENKAICHI 3

Todavía no ha llegado el fin del mundo.

Hay ocasiones en las que el uso del Wiimote está más justificada que otras. Y puede que bajo este punto de mira la serie *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi* no sea la más partícipe en aprovechar al máximo el potencial del mando de Wii. Pero mientras que la base sea sólida, el control puede llegar pertenecer a un segundo plano una vez se domina. Y créenenos, en *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3* no prima el aburrimiento, por lo que tendrás horas y horas para acostumbrarte al Wiimando y al nunchaco hasta sacarle el máximo de su potencial.

Muñecas de furia

Budokai Tenkaichi 2 nos sorprendió mucho, pero es justo decir que pese a ser exageradamente difícil, entendió el sistema de control lo bastante bien como para que hasta los más torpes puedan ofrecer un buen espectáculo. *BT3* ha cambiado algunas cosas, pero no han hecho al juego más fácil; sigue siendo difícil para todo aquel con baja predisposición. Por un lado, tenemos un control menos intuitivo que en la versión anterior, y por otro, un elenco de personajes y modos que hacen temblar a juegos de lucha similares.

Así que si quitas el nunchaco y juegas con un mando clásico o de GameCube, surge la pregunta: "¿Podría jugar a esto en PS2?" Sí, podrías, pero no disfutarías de sus exclusivas funciones que son la salsa de este juego. Sorprendentes 161 personajes[1], escenarios con día y noche, unos gráficos bastante pulidos, repeticiones de los combates. *Budokai Tenkaichi 3* es el primer beat'em up para Wii que permite el juego online, por lo que si estás buscando una experiencia divertida que no puedas encontrar en ningún otro sitio, entonces esta versión de Wii si está justificada frente a la de Playstation 2. Es el combate online lo que hace único a *Budokai Tenkaichi 3*, y la principal razón por la que los aficionados al original querrán elegir esta tercera entrega.

Con un sistema de control algo complejo, pero posibilidades infinitas a través de su modo online, y la recopilación de la serie más vasta que se haya hecho hasta este día (incluido ya su próxima entrega en 360 y PS3 con *Burst Limits*), *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3* es el juego de lucha que todo aficionado a la serie tendrá durante una buena temporada durmiendo en el interior de sus Wiis.

MIKE



1 Aunque todos ellos parecen prácticamente iguales, cambiando el traje y el pelo. Ah, lo que daríamos por tener el trabajo de Akira Toriyama, creador de DBZ: te levantas. Dibujas el mismo personaje una y otra vez con diferente color. Juegas. Te vas a la cama.



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	ATARI
ESTUDIO	SPIKE
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	31 DE ENERO

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Si empezasen a luchar dos superhéroes con fuerza para destruir el planeta, sería justamente así.

GRÁFICOS 8

Una fiel recreación del anime y mejor que la entrega anterior, aunque a veces es algo escaso.




SONIDO 8

Suena justo como debería hacerlo; voces chillonas y efectos de golpes y defensas en cada ataque.

JUGABILIDAD 8

Se ha visto mejorado gracias a un modo online infinito. El combate es igual de sólido.

INNOVACIÓN 8

La cantidad de personajes y el modo online, por primera vez en Dragon Ball, ya es decir mucho.

NG EN RESUMEN

Puede que esta serie se haya estirado lo suficiente como para cubrir más de una generación entera, pero si sigue satisfaciendo a los aficionados, no puede ser malo del todo.

80









La campaña de un jugador te pone en las botas de varios ejércitos en distintas épocas.



Reflejos en el agua, nieve a medio derretir, fluctuaciones y charcos. Así de bien luce el juego cuando estás atravesando los parajes húmedos, pero el volver a las grandes extensiones de terreno acabará con tu entusiasmo hacia los gráficos

BATTALION WARS 2

Battalion Wars llega a Wii. ¿Llegará a ser héroe de Guerra?

Tras jugar a la primera misión de *Battalion Wars*, la pregunta que nos viene a la cabeza es "¿por qué?". ¿Por qué no podemos distinguir a esos borrosos enemigos en esos borrosos escenarios? ¿Por qué el mayor enemigo suena como un robot[1]? ¿Por qué sufre Wii para reproducir gráficos de GameCube? ¿Por qué los disparos parecen tan vacíos? Y, lo más importante, para empezar, ¿por qué estamos jugando a una secuela de *Battalion Wars*?

Preocúpate por ti

El cebo: *Advance Wars*, en tiempo real y desde la perspectiva de un soldado raso, aunque uno que le da órdenes a sus compañeros de escuadrón. Situados en el campo de batalla, se percibe una acuciante necesidad de medir tus acciones; ya no guías sólo a un puñado de soldados hacia la salvación, sino que tienes a tu propio soldado a quien cuidar. La idea de liderar el ataque con tus compañeros es, sin duda, emocionante; una pena que no consiga despertar en ti ese sentimiento de heroísmo por culpa de un mal sistema de juego.

En su eje central, las batallas siguen el formato de piedra, papel y tijeras que hizo de *Advance Wars* un torrente de diversión directa y sencilla. Un tipo de unidad derrota a otro tipo de unidad, y tienes que tener cuidado con las que pueden ganar a tus tropas. Los bazookas acaban con tanques, los tanques con los lanzallamas, los lanzallamas con bazookas, etcétera. Sin embargo, la transición de portátil a consola de sobremesa no es en absoluto suave.

Tácticas complejas

Dar órdenes es, generalmente, sencillo; te fijas en los enemigos o los edificios y el botón A te ofrece instrucciones que dependen del contexto. El problema surge con la selección de tropas, que hace un uso poco inteligente de la malvada cruceta. La línea horizontal elige los tipos de unidades de entre trus tropas, y la vertical selecciona un escuadrón específico dentro de ese tipo de unidad. Esto supone un montón de menús que atravesar mientras todo el mundo avanza hacia ti con terribles y mortíferas máquinas de guerra.

Resulta todavía más desesperante cuando consigues atravesar todo el proceso de selección y todo lo que consigues ver son soldados que se atascan en el escenario, o tanques que ofrecen unos números de baile mientras su IA intenta descubrir cómo esquivarse unos a otros. Puedes desplegar las mejores tácticas de guerra vistas desde la época de



Esa sonrisa encantadora esconde una monstruosa sed de sangre



Escaramuza es el modo Wi-Fi más sencillo; tan sólo debes acabar con el mayor número de tropas rivales. Genial..

Sun Tzu y aún así te encontrarás una y otra vez con la derrota.

En tercera persona

Como juego de acción en tercera persona, es desesperante; algo que es especialmente evidente en el prólogo. Como un soldado solitario que intenta acabar con una fortaleza enemiga, recorres trincheras de unos 60 kilómetros de ancho; un escenario claramente diseñado para el combate a campo abierto a pesar del hecho de que lo recorrerá uno sólo.

Los escenarios parecen recargados e innecesarios cuando se expanden ante ti. No es que ayude tampoco un diseñador de escenarios enamorado del icono del Paint para "llenarlo todo con texturas horribles". Sin embargo, nada de lo dicho hasta ahora responde a la pregunta original de "¿por qué Battalion Wars?" Sería fácil concluir que no hay respuesta, emitir una sonora queja y ponerse a atraviesan cinco o seis niveles de verdadero sufrimiento.

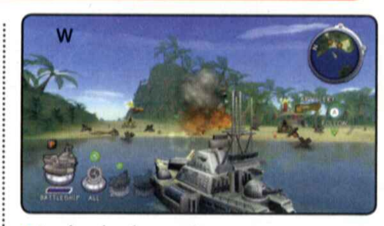
Acción y estrategia no se llevan especialmente bien. La estrategia ralentiza el impacto de la acción, y esta acaba con todo el elemento estratégico. Pero si las separas, lo que queda es algo mucho más agradable. Así que mientras las secciones a pie con tus tropas son insignificantes, al ir

MUNDO EN GUERRA

¿La guerra es un infierno o el infierno son los demás? Vas a tener asuntos por resolver con el juego Wi-Fi.



El servicio de conexión de Nintendo no ha sido mejorado desde *Strikers*, pero la calidad del juego es muy superior. Las escaramuzas ofrecen sólidas partidas uno contra uno, pero las misiones cooperativas son una ligera decepción; al no haber comunicación por voz, es casi imposible coordinar un ataque. Los jugadores acaban luchando por los vehículos en la representación más vergonzosa de inteligencia militar, ¡chat por voz ya!



Los bombardeos costeros son muy divertidos, sobre todo cuando ves a tus compañeros invadiendo la playa.

¿POR QUÉ BATTALION WARS? BUENO, ¿POR QUÉ NO?

jugar otra vez a *Galaxy*. Pero no lo hicimos y estamos satisfechos de no haberlo hecho, ya que *Battalion Wars* no saca a relucir su verdadero potencial hasta que se sobre ruedas, volando o en barco la cosa cambia mucho.

Oh, sí... Ha vuelto

Vehículos de recreo

Es terriblemente divertido ir a toda velocidad en tu buggy de reconocimiento por una isla, haciendo detonar reservas de munición y saltando grandes abismos. Desgraciadamente, parece que Kuju se lo estaba pasando tan bien con los fragmentos de conducción que se olvidaron de cuidar las partes a pie.

También hay momentos en los que el uso de la estrategia es sublime. Al deber cuidar de un individuo, algo que se abstrae bastante del trabajo militar a realizar, el dar órdenes sólo brilla de verdad durante las tareas defensivas, en las cuales puedes estar quieto y concentrarte en tu plan. Sin que la cámara esté moviéndose todo el rato, puedes mandar las tropas correctas a los enemigos correctos y ser un espectador de cómo brilla la magia del piedra, papel y tijeras.

Sí, cuesta encontrar las cosas buenas de Battalion Wars, pero lo que hay no se parece a nada que haya disponible actualmente para Wii. Emocionante, irritante, inteligente y absurdo, todo al mismo tiempo es muchas cosas y nunca deja de ser interesante. ¿Por qué *Battalion Wars*? ¿Por qué no?

MATTHEW



Los aviones son los vehículos más toscos. Se controlan moviendo el Wiimando y con el nunchaco para las armas de fuego; nos gustaría ver a alguien volando y dando órdenes a las tropas a la vez.



1 Cada nación es una dura parodia de poderes militares de la vida real (británicos, alemanes, etcétera) y el doblaje estereotipado es exagerado. El acento japonés del general A-Qira es muy extraño.



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	NINTENDO
ESTUDIO	KUJU
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	15 FEBRERO

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

La gente de Xylvania, peligrosos personajes, están iniciando una guerra terrible. Tu deber detenerles. Con guerra. ¡Vaya!

GRÁFICOS 7



La definición se pierde. El agua sorprende, pero las masas de tierra son aburridas y poco destacables.




SONIDO 6

Los grandes himnos de guerra quedan bien, pero el doblaje no es nada del otro mundo.

JUGABILIDAD 7

Buen ritmo de acción y geniales encuentros que se esconden bajo una tosca implementación.

INNOVACIÓN 6

El juego online es bastante bueno, pero daríamos cualquier cosa por jugar con el mando de GameCube.

NG EN RESUMEN

¿Te gustó el primero? Seguramente disfrutarás online. Todos los demás tendrán una dura tarea por culpa de un pobre diseño. Aunque cuando se juntan todas las piezas, resulta genial.



78



Tu otra vez Este dragón debe ser el tesoro de los desarrolladores. ¡Hasta tiene cuernos y escamas! Es una pena que sólo cuente con tres ataques.

SOUL CALIBUR LEGENDS

Esto no tiene alma... o como mucho un trozo.

Recordáis *Soul Calibur*, este gran juego de lucha que tenía a Link como personaje? Salvo el nombre, aquí no hay nada de él. Siegfried exclama "¡Esto no tiene sentido!" cada vez que completas uno de esos repetitivos y clónicos niveles de *Soul Calibur Legends*. Sí, es él, Siegfried. No tiene sentido cuando hay otros juegos disponibles, echan algo en la tele o en la mitad de tiempo puedes salir a dar una vuelta a la calle.

Sólo tengo un alma pequeña

"¡Anda ya!" es lo que pensarás, al observar esas pantallas que muestran un nivel gráfico algo competente. "¿Es *Soul Calibur Legends* realmente tan malo?". Bueno, si y no: seguramente sea la sombra más alargada que podría dejar un juego con tantas expectativas. Si fuese una persona, seguramente sería un contable que rondaría los 40 años, que vestiría una camisa gris cada día y que tendría bocadillos de carne de vaca para almorzar. El tipo de persona que habla del valor de su hipoteca y tiene un nombre como Paco[1]. Esa persona puede parecer genial en un primer vistazo, pero después de varios minutos de conversación te tendrá atrapado y deberás intentar alejarte debido al aburrimiento que estás sufriendo. Así es *Soul Calibur Legends*. Este es el problema: básicamente avanzas por los mismos escenarios y luchas contra los mismos enemigos a lo largo de todo el juego, una y otra vez.

Cierto, en ocasiones aparece una momia en lugar de un esqueleto, o un guerrero azul en vez de un guerrero rojo, pero en realidad sólo hay unos cuatro tipos diferentes de oponentes sin contar a los jefes. Siendo justos con *Soul Calibur Legends*, los movimientos del mando de Wii son transportados con bastante rapidez y fluidez a la pantalla... al menos durante algunos minutos. Hay una habilidad para contrarrestar ataques (que nunca es necesario usar) y pueden cambiarse los objetivos razonablemente bien. Es sólo que se hace algo tedioso hacer siempre lo mismo en las mismas zonas. Mención

Si estornuda seguramente se cortará la cabeza con la espada

"Oye Mickey, tengo una gran idea para un juego de *Soul Calibur*: una pantalla en la nieve. Nunca se ha hecho. Los niños lo adorarán".





Viendo como este bicho se reutiliza continuas veces, ahí van dos imágenes del mismo dragón. ¿Puedes ver la diferencia? Bueno, uno de ellos tiene una cola que puede atravesar paredes sólidas...



1 Que nos perdone si nos lee algún Paco por aquí. Es un buen nombre. 2 El "Dragon Slayer" (mata dragones) es lo que solemos llamar puntero. No es mayor que un "puntero" normal y se queda atascado continuamente, así que tendrás que esperar que la estúpida bestia vuele delante de él.

SOY UN SOLITARIO

Soul Calibur Legends tiene dos modos multijugador. ¿Pero realmente odias tanto a tus amigos?



PARA DOS

Puedes explorar los mismos niveles que ya has superado -repetidas veces- en el modo para un jugador, exceptuando que esta vez puedes compartir el tedio con alguien más.



SÓLO TU Y YO

O puedes enfrentarte con tu amigo para ver quien mueve el mando de Wii más rápidamente. Esto... perdonad. Queríamos decir: para ver quien mata más enemigos que el otro.



PARA CAER DORMIDO

¿Se parece esta pantalla demasiado a las otras dos? Hemos intentado buscar una diferente, pero el multijugador tiene tan poca variedad -y tan pocos niveles- como el modo para un jugador. Vagos.



Vaya, otra vez el barco pirata. Es uno de los cinco o seis niveles de todo el juego.



Puedes elegir armas específicas, pero casi todas son iguales y no hay diferencias.



¿Crees que este tío es fuerte pero lento, verdad? Pues no. Su tamaño es irrelevante.

Sorprendentemente, algunos jefes no son dragones o piratas. Los verás repetidas veces.



Este pirata será posteriormente reutilizado. Igual que el dragón del que os hablamos.



Puedes elegir el personaje que prefieras. Hay una buena cantidad, pero no hay mucha diferencia entre ellos, la verdad...

especial merecen esas bizarras instrucciones que aparecen ocasionalmente en pantalla para no explicar nada, con el mando de Wii y el Nunchuck chocando furiosamente.

Una y otra vez...

La repetición no sólo está reservada para los controles o los enemigos simples. Uno de los primeros jefes a los que te enfrentarás es un dragón. Tras aterrizar frente a ti, comenzará el combate. Después de que él decida ir hacia atrás acobardado, podrás adelantarte para atacarle. Comenzará a

SEGUNDA OPINION

MATTHEW

Primero *Dragon Blade*, ¿Y ahora este? Debe de haber un grupo de mercado corrupto, algo que informe a los desarrolladores de que lo que los adolescentes quieren a día de hoy es un repetitivo diseño de niveles y enemigos oculto bajo nuevas texturas. Para ponerte en contexto: Hoy he vuelto a comer un sándwich de carne y aún así noto este juego aburrido. Ten cuidado.



LUCHARÁS CONTRA LOS MISMOS ENEMIGOS TODO EL TIEMPO

planear para luego golpearte. En esta ocasión, lo derrotarás utilizando un "mata dragones" que inventó Leonardo[2]. Bien. Luego, varios niveles más tarde, regresa, aunque ahora tiene un color diferente. Y esto vuelve a suceder de nuevo. Y otra vez. Y otra más. Todo apunta a que todo el presupuesto del desarrollo de *Soul Calibur Legends* fue a parar a crear a este dragón que reaparece continuamente durante el juego, con el mismo patrón de ataques y la misma barra de vida.

De la misma forma, los niveles están formados por cuatro o cinco texturas básicas que se repiten continuamente por habitaciones cuadradas o pasillos, y a pesar del aspecto el diseño es exactamente igual en zonas al aire libre. Hay también un extraño interés por repetirlo todo, como si jugases en habitaciones con diferente papel pintado como bloques de hielo para diferenciarlo. La historia que sirve como pretexto a este viaje por zonas repetitivas es absurda y en ocasiones ridícula "su majestad el rey siempre va a la ciudad tras una batalla; y habla con los niños huérfanos". Sí, y él también hace fiestas para que no se aburran.

A medio camino

Soul Calibur Legends se queda totalmente a medias en todo, y justo ese es el problema. Los gráficos son simples, los combates se antojan decepcionantes y las localizaciones son poco originales. Y la combinación de todas estas cosas "a medias" hacen que la decepción sea tamaña en un título con en el que duele perder horas preciosas de tu vida. No es el peor juego del mundo, pero se muestra completamente insustancial en todos los sentidos.

STANTON



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NAMCO BANDAI
ESTUDIO	NAMCO BANDAI
PRECIO	60€
LANZAMIENTO	DISPONIBLE JAPÓN

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Juega los mismos niveles y acaba con los mismos enemigos con personajes vagamente conocidos. Pudo ser mucho mejor.

GRÁFICOS 5

Lo que está bien se usa continuamente y los personajes son correctos. Lo demás, es igual.




SONIDO 3

Es la misma melodía de rock blando durante todo el juego. El FX de la espada es doloroso.

JUGABILIDAD 4



Hay una buena idea, pero está repetida hasta el infinito. No querrás jugar un juego similar.

INNOVACIÓN 2

No es mal juego de lucha, sino un clon de mala calidad de mil juegos mejores del género.



NG EN RESUMEN

Este viaje repetitivo no tiene nada de *Soul Calibur* más allá de algunos personajes, y debe ser evitado a toda costa a menos que quieras perder la voluntad de vivir. Wii merece algo mejor.







En caso de que os lo estéis preguntando, eso que está por todo el suelo es la sangre de alguien.

DEMENTIUM
THE WARD

Está claro que el tamaño de la pantalla no importa a la hora de asustar.

Los anuncios de los grandes medios de comunicación nos han hecho creer que el único modo de llevarse un buen susto con un videojuego es delante de una enorme pantalla de alta definición, acompañada por los escalofriantes sonidos que provienen de tus altavoces con sonido surround, negros, mate y caros[1]. Este juego portátil, perteneciente al extraño género para DS de los survival horror en primera persona, conseguirá asustarte incluso a plena luz del día, más estando solo, a todo volumen y de noche.

La música es perfectamente terrorífica, con tus latidos marcando un ritmo constante. La linterna que ilumina los rastros de carne y salpicaduras de sangre desaparece cuando tienes que coger tu arma, dejándote solo en la oscuridad, esperando a que los enemigos se acerquen antes de poder acabar con ellos. Bestias que salen de puertas cerradas, que aparecen volando desde ninguna parte y te atacan por todos lados, consiguiendo que estés tenso y saltes a la mínima. Al menos, la primera vez.

Miedo a la repetición

Pues eso, que en vez de tener puntos de control para regresar al evento que supuso nuestra muerte, el juego está dividido en diferentes capítulos, y morir a mitad del mismo implica empezar desde el principio. Siguiendo la estela de los survival horror. Al no haber un guión que sirva de hilo conductor[3], esto resulta bastante frustrante.

Las cosas no-muertas aparecen en el mismo sitio una y otra vez, y dado que los zombies se mueven por proximidad, rara vez te cogerán dos veces. Los recuperadores de vida y las balas están situados en sitios tan predecibles y apropiados que parecen estar allí para eliminar parte del susto, y los giros de pasillo se hacen repetitivos.

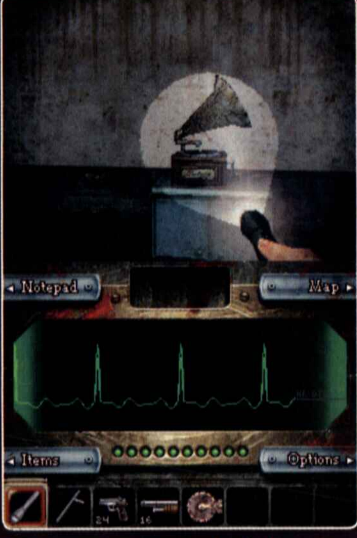
Sin embargo, en líneas generales la experiencia es satisfactoria, de la vieja escuela; hazlo lo mejor que puedas y sobrevivirás. Sin duda, no hay nada que se le parezca en DS. Enemigos que casi no ves que arrastran cuerpos vivos por el suelo, gritos y quejas que se meten debajo de tu piel, los sollozos de niños escondidos que oyes pero no ves, la banda sonora brillante y atmosférica; da gusto saber que hay gente que se toma la DS en serio y la trata tan bien.

CHRISSY

Por si ponerse una vacuna no era lo bastante malo



1 Seguramente alimentando el sentimiento de satisfacción consumista. 2 Tan sólo tienes que ser un mejor superviviente. 3 No sabes quién eres ni dónde estás, y no hay ninguna otra motivación aparte de la supervivencia. ¿Un poco como Resident Evil: Gun Survivor?



Nos encontramos con puzles ideales para alejarse de tanto escalofrío.



Oh, sí, en este juego te encontrarás todo tipo de criaturas terroríficas. Hospitales, ¿eh?





EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	GAMECOCK
ESTUDIO	RENEGADE MEDIA
PRECIO	30$ (21€)
LANZAMIENTO	YA (USA), P/C (EU)

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Survival horror en primera persona para portátil con una atmósfera terrorífica. Un poco repetitivo, pero muy bueno.

GRÁFICOS


Entre la amenazante oscuridad podrás descubrir escenarios detallados y sangrientos.




SONIDO 9

Espeluznante, y demuestra que poco puede ser mucho; da más miedo que muchos juegos.

JUGABILIDAD


La ausencia de puntos para guardar provoca repetir niveles, pero la primera vez es sublime.

INNOVACIÓN


El solitario género de los FPS se arrodilla ante él. No necesitas una gran pantalla para un buen susto.

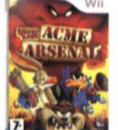
NG EN RESUMEN

Atmósfera lograda y sustos que te pondrán de los nervios; una propuesta adulta para tu DS. Una pena la repetición de los capítulos, ¿qué esperabas de un hospital repleto de zombies?

79

LOONEY TUNES
ACME ARSENAL

El arsenal de Bugs Bunny y compañía no terminan de arrancar en Wii...



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	WARNER BROS
ESTUDIO	RED TRIBE
PRECIO	39,9€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE



Es difícil destacar el momento exacto en el *Looney Tunes Acme Arsenal* iba a ser uno de los peores juegos de Wii. Tal vez haya sido durante el tutorial, cuando el juego demostró su cariño hacia una cámara frenética, que se movía sin sentido y, sencillamente, horrible.

O tal vez haya sido a mitad del primer nivel, cuando todo se convirtió en una broma injugable cuando un trozo de escenario aparecía en pantalla; un truco que amenazó con reproducirse en otras ocasiones.

Resulta sorprendente que un producto haya podido llegar al mercado en este estado, pero incluso si no llega a tener tantos fallos absurdos, tampoco hubiese sido divertido.

Te dan una pareja de personajes en cada nivel, cambiando entre uno y otro pulsando el botón 1 o jugando cooperativo. Recoges varias armas, le disparas a robots idénticos, y luego vuelves a moverte por todos lados cuando se te acaba la munición, diez segundos después.

Saltar es un suplicio, porque algunos de los saltos más largos requieren un giro extra con el nunchaco, algo que pocas veces conseguimos hacer. Si atacas a un enemigo cerca del borde de una plataforma, el resultado será tu caída. Muy mejorable.



Taz dice que hay vehículos en el juego, si aguantas lo suficiente para llegar hasta ellos



El hombre pollo saca sus mejores armas, pero se acaban en unos segundos. Esperamos que hayas aprendido a usar esos combos.

VEREDICTO

GRÁFICOS	3
SONIDO	4
JUGABILIDAD	3
INNOVACIÓN	2

EN RESUMEN

Enfréntate a robots y dispara armas pesadas, tal y como no hacen en los dibujos animados. Un esfuerzo muy pobre que no destaca a ningún nivel.

31

LA BRÚJULA DORADA

Enfrentándose a la verdad.



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	SEGA
ESTUDIO	SHINY
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE



Tal vez la película haya sufrido las iras de la crítica durante la Navidad, pero esta adaptación para Wii, pese a ser un poco esquizofrénica, no está tan mal.

Empieza con un paseo a través de la nieve, a lomos del gigante oso parlante Iorek. Tras acabar con algunos lobos, saltar un rato y derrotar a un mago, el juego nos transporta un par de meses hacia el pasado, y el control pasa a Lyra[1], quien se infiltra por los pasillos de un colegio de Oxford, escupiéndole a profesores desprevenidos.

Para avanzar, tienes que mentirles a varios adultos. Engáñales participando en una serie de flojos microjuegos, y podrás avanzar a la escena siguiente. Cada sección del juego es pequeña, y te pasas más tiempo hablando que explorando. Los elementos clave para el argumento se muestran con escenas de la película, lo cual no te hace sentir que tengas el control. Y si no has visto la película, resulta un poco confuso.

Los jugadores más jóvenes deberían disfrutar de este juego, aunque incluso los adultos tendrán problemas para discernir lo que ocurre con la incomprensible brújula de la verdad que se nos presenta en la escena del barco.

Los personajes son carismáticos, y recuerdan a sus equivalentes de la película, y los animales son preciosos. Salvo el mono, que nos produce escalofríos. Decente, pero corriente.



Mueve el Wiimando para mantener el equilibrio mientras que con el stick analógico avanzas con cuidado.



VEREDICTO

GRÁFICOS	6
SONIDO	7
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	6

EN RESUMEN

Saltar, luchar y resolver puzzles, ideal para los jóvenes aficionados a la película. Resulta fácil, pero hay cierto grado de confusión.

65

1 Verás el daemon de Lyra, Pantalaimon, en sus formas de hurón, pájaro, perezoso y gato terriblemente feo.





Las carreras son el único juego que utilizan el movimiento de nunchaco y Wiimote que esperarías de la serie de minijuegos más cutre.



Los juegos funcionan realmente bien con los controles. Además, intentamos saltar de verdad en la prueba de longitud, pero fallamos como sucedió en Mario y Sonic.

Portada Puedes intentar lucirte para terminar protagonizando un poster "foto-finish".

ASTERIX
EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

¿Minijuegos y plataformas juntos? ¡Están locos estos romanos!

Qué es esto? ¿Otro juego de olimpiadas para Wii apenas unas semanas después del lanzamiento de *Mario & Sonic*? ¿Un juego del que apenas hemos oído nada en los últimos meses? Se da por hecho que la gente intente hacer pasta con esto de los Juegos Olímpicos de Pekin, pero este título la verdad es que nos ha sorprendido gratamente. Se mueve con suavidad, e inmediatamente disfrutamos de los diálogos y el guión, relacionado con la próxima película del mismo nombre, y todo tiene una ambientación muy "Astérix", con exactamente el mismo tipo de humor que nos entretuvo de pequeños[1].

Divertidísimix

A diferencia de *Mario & Sonic*, éste es una mezcla entre un plataformas y una amalgama de minijuegos deportivos. Hay incluso una historia que seguir, junto con algunas escenas cinemáticas francamente divertidas. Para ayudar a un amigo, participaremos en varias pruebas de los Juegos Olímpicos, practicando las habilidades de batalla con unos cuantos legionarios que, como no podía ser de otra manera, acabarán desperdigados por el escenario (se les puede dar un puñetazo que les deje el cuerpo por un lado y las sandalias por otro, justo igual que el cómic). También hay puzzles y áreas de exploración al estilo *Prince Of Persia* y *Zelda*, por no mencionar los eventos de toda la vida (salto de longitud, carreras, tirar de la cuerda...). El caso es que nos daremos cuenta instantaneamente de dónde se han sacado los elementos de puzzle, lo cual no es necesariamente malo, ya que se trata de una jugabilidad contrastada y de calidad, con buen sentido del humor.

Superar las puntuaciones máximas en los deportes desbloqueará nuevas pruebas, donde se pueden seleccionar minijuegos de forma separada si no quieres tragarte otra vez la historia. En la parte de plataformas, los controles son a veces confusos, como cuando tienes que voltear a los romanos y hacer que impacten sobre un objetivo concreto, pero cuando se consigue luce espléndido. El movimiento del mando también funciona en las luchas, y ahí sí que no hay peros. Los juegos olímpicos no son el punto fundamental y único. Hay también muchas mazmorras y rompecabezas por resolver. Quizá por eso los minijuegos son más superficiales pero en general es un título más divertido con un guión festivo aunque un tanto infantil. Más entretenido que cazar jabalís, desde luego.

CHRISSY

"Y era así de grande"

1 Pese a que habría un buen material por aquí para hacer un juego de algunas de las grandes películas o comics de Asterix, la actualidad está a la orden del día. Es por eso que el juego se basa en el film homónimo que tiene previsto estrenarse en nuestros cines el 8 de febrero. Para los curiosos, la película se rodó en gran parte en los estudios de Ciudad de la Luz de Alicante y provincia.



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	ATARI
ESTUDIO	ATARI
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	8 DE FEBRERO

FUNCIONALIDAD









GENERAL

Buen plataformas con guión, puzzles, minijuegos olímpicos, modo cooperativo y hasta juegos de palabras.

GRÁFICOS 7

Buena cámara y suavidad de movimientos. Combina escenas de dibujos con motor gráfico. Raro.




SONIDO 7

Un buen guión. No se repiten mucho los diálogos, y los chistes son dignos del Gran Wyoming.

JUGABILIDAD 7

Plataformas sólido pero "juvenil". Todos los puzzles y minijuegos son bastante buenos.

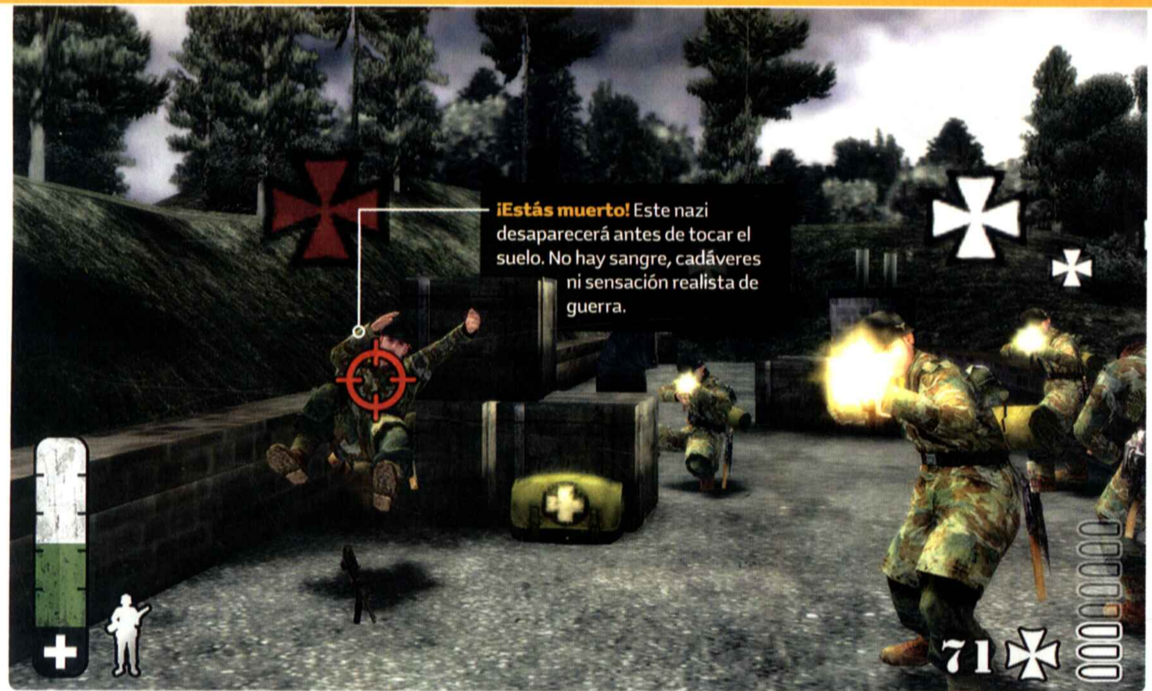
INNOVACIÓN 6

No mucha. Parece que está recorriendo caminos conocidos, pero está bien adaptado a la Wii.

NG EN RESUMEN

Puede no destacar en algunos aspectos pero es un buen plataformas con guión y una buena colección de minijuegos para probar con amigos. Innegablemente adictivo.





MEDAL OF HONOR HEROES 2

Regreso a la Segunda Guerra Mundial, pero ahora con fuego amigo

Cuando *Medal of Honor* apareció, más o menos al mismo tiempo que Salvar al Soldado Ryan de Spielberg, fue toda una sorpresa. La guerra nunca había parecido tan realista y habiendo visto la parte gore podíamos rellenar los huecos de la falta de sangre en el juego.

Hoy por hoy, la II Guerra Mundial es un cliché más de los videojuegos, y *Medal of Honor* hace tiempo que consiste en una sucesión de autoparodias. No hay que esperar grandes alardes en las nuevas entregas, sino simples galerías de tiro con un camino prefijado en el que nos aparecerán miríadas de alemanes ocultándose tras cajas y cajas. Así es exactamente *MoH Heroes 2*. El modo en solitario está pobremente diseñado, con poquísimos puntos de salvado para reiniciar en los escenarios casi tan faltos de inspiración como de polígonos. Pese a todo, hay una cosa que funciona estupendamente: los controles.

Aquí mi fusil, aquí mi pistola...

Por lo menos en el manejo, este título es lo que siempre habíamos esperado para Wii en el género. Es tan rápido y preciso que olvidarás que estás sujetando un mando. De hecho, el juego parece una extensión de nuestras manos. Para conseguir esta respuesta han tenido que sacrificar dolorosamente un montón de detalles visuales. Si no fuese porque nunca baja de los 60 frames, incluso en multijugador, diríamos que es peor que *Far Cry* (los cuerpos de los soldados desaparecen incluso antes de haber tocado el borroso suelo). Menos mal que hay algo de realismo en su velocidad, porque los gráficos son sencillamente horrendos.

La IA es igualmente básica, lo que provoca que los soldados se equivoquen de camino mientras luchan o que sean incapaces de acertarse entre ellos incluso estando a menos de un metro uno del otro. Es posible desconectar el nunchaco y jugar sólo con el Wiimote, en cuyo caso la estupidez artificial no es tan notable, pero no es una gran experiencia.


Utilizar la mirilla aumenta la puntería. Es muy convincente cuando usas una pistola.


Sin el nunchaco, el juego es algo así como *Ghost Squad* para Wii. Se mueve suavemente.


Si por lo menos pudiésemos dejar marcas de disparos en las paredes. Todavía esperamos el juego definitivo de guerra para Wii.


Los controles son los mejores vistos hasta la fecha por su alta sensibilidad.

La característica redentora es el multijugador. Sólo es online, tiene varios modos y puedes incorporarte a partidas que tengan huecos libres. Así es: nada de códigos de amigo. La imposibilidad de comunicarte con otros usuarios repercute negativamente en el modo por equipos, pero en Deathmatch recordarás los mejores tiempos del Quake III Arena.

En definitiva, no podemos recomendar el juego en solitario, pero tiene mucho que decir en sus modos a través de internet. Sólo para los jugadores que utilicen el Wi-Fi.

KITTSY



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	EA
ESTUDIO	EA CANADA
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	FEBRERO

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Una galería de tiro super suave para un jugador, y posibilidad de 32 jugadores online sin códigos de amigo.

GRÁFICOS 6

Parece diseñado para PSP, pero la suavidad compensa la baja resolución.






SONIDO 5

Igual que cualquier otro título ambientado en la época, pero con voces paupérrimas.

JUGABILIDAD 6

En solitario es pobre. Lo importante está en sus seis mapas multijugador y tres modos online.

IINNOVACIÓN 8

Clava los controles de Wii para FPS como Metroid Prime. Impresionantemente precisos.

NG EN RESUMEN

Muy duro para un usuario (no nos cansamos de decirlo), y no tiene muchos modos, pero sólo por los controles y el número de jugadores simultáneos merece su precio.

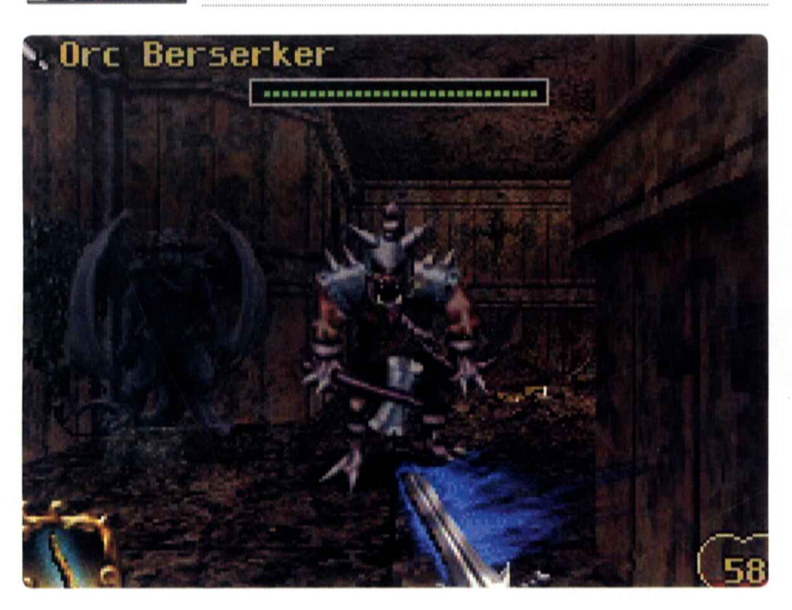


ORCS & ELVES

Carmack prueba suerte en DS con el rol occidental de los 90.



FORMATO	NDS
DISTRIBUYE	EA
ESTUDIO	ID SOFTWARE
PRECIO	44,95€
LANZAMIENTO	YA A LA VENTA



Los videojuegos no son precisamente un sector en el que abunden las personalidades (reales) de peso. Por ello, algunos creadores relacionados con títulos míticos siempre están acompañados de expectación y aplausos: David Perry, Hideo Kojima, Peter Molyneaux o John Carmack son ejemplos muy claros. Y el caso de Carmack es especial, porque se le ha relacionado con títulos de primera línea con excelentes resultados en crítica y ventas. Su último idea, Orcs & Elves, se convirtió en un juegazo impresionante en concepto y diseño para móviles, pero no funciona igual de bien en su conversión para NDS. El estilo de juego es heredero de la firma Carmack (Dooms, Quakes o Wolfensteins) ambientado en un mundo lleno de monstruos típicos de mazmorras, si bien los gráficos parecen una evolución del otrora legendario Heretic. Acompañados por nuestra varita mágica parlante -una poderosa arma-, tendremos que atravesar MILES de pasillos, matar a todos los bichos vivientes, "entrevistar" a curiosos espíritus y, después de todo, hacer lo mismo que en el Doom, pero como en un mundo al estilo Tolkien. Pantalla de arriba: Acción. Pantalla de abajo: Menús.



Innovación: Ninguna. Sólo si estás necesitado de acción y no te importa repetir una y otra vez el mismo patrón.



El juego era bastante adelantado a su tiempo para móviles, pero en DS podría haberse remozado un poco.

VEREDICTO

GRÁFICOS	5
SONIDO	5
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	4

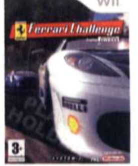
EN RESUMEN

No es tan malo como parece, pero ni de lejos está al nivel exigible a un RPG de mazmorras. Una mezcla extraña pero puede entretener unas horas.

60

FERRARI CHALLENGE

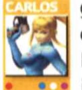
La marca. La competición. Y ahora, el juego.



FORMATO	NDS/WII
DISTRIBUYE	PROEIN
ESTUDIO	SYSTEM 3
PRECIO	N/D
LANZAMIENTO	2008



Ferrari no es una marca cualquiera. Los clientes de los selectos concesionarios del caballino rampante son sometidos a algunas preguntas personales si desean convertirse en "tifosi" de primera, ya que no todo el mundo puede acceder (aunque tenga la pasta) a representar a la insignia de Maranello. En los videojuegos pasa lo mismo: Ferrari Idea (la empresa que se dedica a dar licencias basadas en la marca) tiene que dar su visto bueno a los productos relacionados, y nos consta que son muy exigentes. Muy al estilo de la increíble recreativa F355 Challenge, este Ferrari Challenge que nos ocupa prefiere la calidad a la cantidad. Con un puñado de modelos a nuestra disposición (FXX, 360 Stradale u otras ricuras dignas de museo), la manera de jugar se acerca todo lo posible a una experiencia realista según el vehículo que llevamos. El desarrollo[1] ha contado con la colaboración del sobrino de Ayrton Senna, aunque no sabemos muy bien si ni siquiera tiene el carné de conducir. Lo que sí podemos decir es que los gráficos son excelentes y tan suaves como las toallas de un hotel de lujo. Uniéndolo a las posibilidades de edición (sólo pintura, nada de alerones cutres), está claro que ya tenemos un



ganador en el género de la conducción para Wii y Nintendo DS. Una pista: suele ir de rojo y no es Papá Noel.



Puede que los Ferraris que tenemos a nuestra disposición no sean suficientes, pero cada uno que está merece la pena pilotarlo.

VEREDICTO

GRÁFICOS	8
SONIDO	9
JUGABILIDAD	8
INNOVACIÓN	5

EN RESUMEN

No aprovecha el mando, pero exprime la capacidad técnica de las consolas en las que aparece. Un puntazo que parece firmado por Schumacher.

75

1 Cita real de uno de los creadores del juego: "cuando era pequeño, pensé que la única forma de tener un Ferrari sería montando un estudio de videojuegos de éxito". Así de fácil.

COOKING MAMA 2
COCINA CON TUS AMIGOS

Cocina para las chicas y hazlas llorar[1].



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	MAJESCO GAMES
ESTUDIO	OFFICE CREATE
PRECIO	35,95€
LANZAMIENTO	FEBRERO 2008







Mamá no tiene nariz. ¿Cómo huele entonces?

En la cocina, la cara de felicidad de mamá se mantiene esperando a que cometamos un error mientras que intentamos rellenar con bolas hervidas a un cerdo para posteriormente meterlo al horno. Y al final de todo esto, los ojos de mamá arden siniestramente con una llama recién salida del infierno, mientras que una voz japonesa y entusiasmada dice: "¡No te preocupes, mamá lo arreglará!".

Mamá está aquí para solucionar tus errores, así que puedes avanzar mediante minijuegos para hacer la comida. Se realizan casi todos con el stylus y consisten en cortar, trocear, hervir agua, verter, sacudir, batir y moler; todo esto para realizar una cantidad de recetas muy extensa.

Cooking Mama se basa en repetir pequeñas acciones rápidamente, pero con precisión. Un exceso de entusiasmo es penalizado con huevos rotos con la yema esparcida por el suelo, así que tendrás que ser cauto pese a que el tiempo juegue en contra. Cada objetivo está adaptado al stylus y es bastante adictivo.

Cooking Mama no es únicamente una expansión con más recetas del original lanzado hace un año. Ahora hay una mejor distinción entre los diferentes modos de juego (decoración, multijugador y cocinando para amigos) y más pistas gráficas, como ver salir humo cuando los platos están listos. Todo esto hace la jugabilidad mucho más sólida. *Cooking Mama 2* está cerca de ser una especie de simulador de Karlos Arguiñano en tu DS.



VEREDICTO

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	7
INNOVACIÓN	6

RESUMEN

Una mejora del primero, con la siempre protectora Mamá arreglando tus estropicios culinarios con entretenidos minijuegos.

77

MYST

¡Silueta de un hombre cayendo!

La clásica aventura point'n'click llega a DS.



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	MIDWAY
ESTUDIO	CYAN/HOPLITE
PRECIO	30€
LANZAMIENTO	YA DISPONBLE



Bienvenido a Blursville. Población: nadie excepto tú...

Aunque sea difícil de creer, *Myst* fue un revolucionario juego de PC. A día de hoy, el diseño de 1994 realmente sigue pareciéndolo, pese a que mantiene aún así una magia extraña. Nadie hace juegos como aquellos, y exceptuando sus secuelas, pocos han conseguido transmitir algo parecido. No hay una historia de fondo ni explicación o instrucciones. Tras abrir un libro mágico, te verás transportado a una isla desierta compuesta por maquinaria extraña y una arquitectura surrealista. Tras explorar un poco el lugar y pulsar varios interruptores por el camino, irás descubriendo pistas de gente atrapada en una especie de dimensión paralela y te verás envuelto en una investigación para liberarlos.

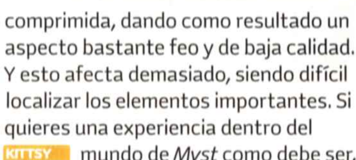
El elemento clave puede ser superado en unos minutos, siempre y cuando sepas cómo se hace; de todas formas, la primera vez tardarás varios días en dar con ello.

Los puzzles, limitados por lo que era un CD-ROM de antes, son simplemente una serie de imágenes estáticas que se convertirán en una pesadilla para los acostumbrados a los videojuegos actuales.

Además, en su paso a DS la imagen ha sido comprimida, dando como resultado un aspecto bastante feo y de baja calidad. Y esto afecta demasiado, siendo difícil localizar los elementos importantes. Si quieres una experiencia dentro del mundo de *Myst* como debe ser, tiene más sentido que te sientes delante del ordenador y lo juegues ahí.



La isla de Myst, con una nave, un observatorio y confusión





Si sabes lo que hacer aquí para avanzar, puedes saltarte casi el 95% del juego.

VEREDICTO

GRÁFICOS	4
SONIDO	5
JUGABILIDAD	7
INNOVACIÓN	5

RESUMEN

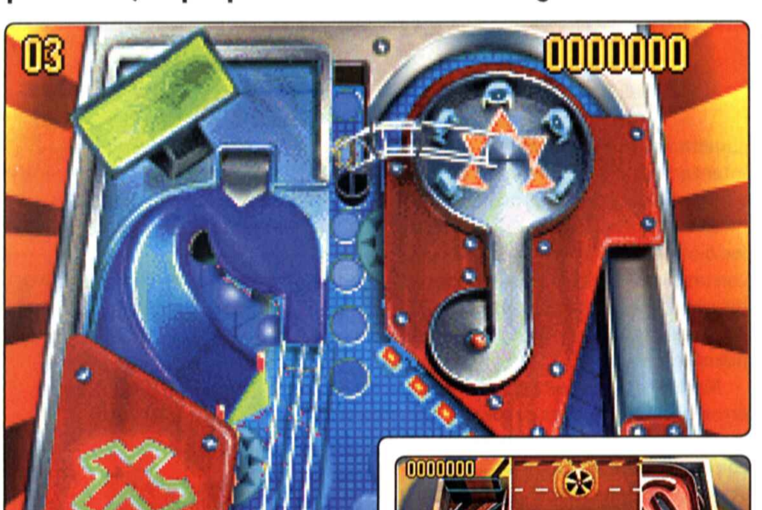
Un buen juego lastrado con una presentación ruda y gráficos aplastados, lo cual no es bueno teniendo en cuenta que se basa en puzzles visuales.

59

1 Si arruinas una receta, pone "esto no se puede comer" y empiezan a llorar.

POWERSHOT PINBALL CONSTRUCTOR

Por si no te convence ninguna mesa que hayas probado, aquí puedes crearte la tuya.





Los Pinball siempre han tenido mucho éxito en nuestro país, esta versión para DS es de lo mejor.

Incluye infinidad de máquinas pero lo más divertido es modificarlas, recreando tus propias versiones de las que más te gustaron.

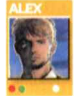
PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	PLANETA D'AGOSTINI
ESTUDIO	OXYGEN
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

La verdad es que Nintendo DS parece, y es, una buena plataforma para albergar todo tipo de juegos de pinball. Sin embargo, desde su lanzamiento, no hemos visto muchos juegos que aprovechen esta consola, mucho menos si contamos los buenos[1].

Pero *Powershot Pinball Constructor* pretende ir más allá que simplemente satisfacer a los usuarios que gusten de este género, permitiéndoles construir sus propias pistas y compartiéndolas con el resto del mundo. Ésta es su gran baza y el giro que todo pinball debería ofrecer a partir de ahora.

Cierto es también que el hecho de que se te permita construir tus propias pistas merma un poco la calidad del producto final. En primer lugar, y sin blasfemar contra el sempiterno 2D, éste no goza de todo su esplendor que DS y sus buenas resoluciones nos suele ofrecer. Huelga decir que el refresco de pantalla también se ha visto muy reducido, cosa impensable en un juego de pinball, donde las velocidades de la bola deberían primar sobre cualquier cosa. Pero quizá no sobre el editor de niveles, y esto es lo que los desarrolladores han querido pontenciar.

De esta manera, la bola se cuela por donde menos se esperaba, pero nos da la oportunidad de crear nuestros propios agujeros. Y nosotros nunca vamos a criticar una de las grandes tendencias modernas: la creatividad del usuario, y la posibilidad de compartir con la comunidad. Grandes virtudes que ocultan pequeños defectos.



VEREDICTO

GRÁFICOS	6
SONIDO	7
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	7

RESUMEN

Puede que no sea el mejor juego de pinball que haya existido. ¿Pero cuántos te permiten crear tus propias mesas? Tenlo en cuenta al pensar en él.

70



Esta es una captura del modo WiFi para combatir contra otros usuarios.

Introduce uno de los cartuchos de GBA en la ranura y obtendrás un bonus

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	CAPCOM
ESTUDIO	CAPCOM STUDIO 2
PRECIO	35,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

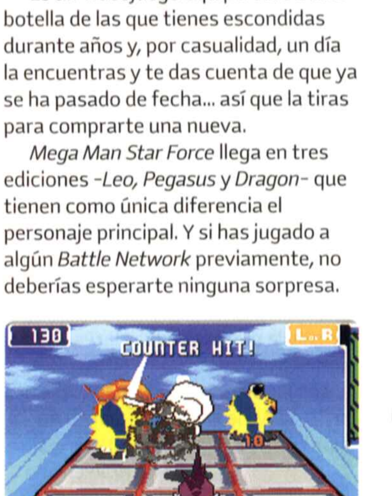
MEGA MAN STAR FORCE

El bombardero azul está de regreso.

Basándonos en las cifras de venta, podrías pensar que *Mega Man* es uno de los personajes más populares de la historia. Pero en realidad, nunca fue un éxito masivo, sino que todo esto se ha conseguido con lanzamientos continuados y de forma repetida.

Es un videojuego equiparable a una botella de las que tienes escondidas durante años y, por casualidad, un día la encuentras y te das cuenta de que ya se ha pasado de fecha... así que la tiras para comprarte una nueva.

Mega Man Star Force llega en tres ediciones *-Leo, Pegasus* y *Dragon-* que tienen como única diferencia el personaje principal. Y si has jugado a algún *Battle Network* previamente, no deberías esperarte ninguna sorpresa.



Pese a que ahora es en 3D, continúa siendo un juego puramente retro.

Es una muestra típica del fanservice de *Mega Man*, llevando *Battle Network* a un mundo donde ha cambiado algo la terminología y los gráficos son 3D. Así que ahora jugarás con Cartas de Batalla en lugar los viejos Chips de Batalla, todo mostrado con un estilo visual más potable, aunque no demasiado bueno.

Si tienes un *Battle Network* para Game Boy Advance puedes introducirlo en la ranura de la consola para desbloquear un personaje extra. Es un poco denso para los novatos, pero los fans lo acogerán con entusiasmo.



VEREDICTO

GRÁFICOS	6
SONIDO	6
JUGABILIDAD	7
INNOVACIÓN	6

RESUMEN

Vuelve *Mega Man Battle Network*. Estos juegos suelen ser aceptables, ¿pero qué nos decís de hacer algo diferente la próxima vez, eh?

69

1 Quizá el mejor en su género dentro de la pequeña de Nintendo sea *Metroid Prime Pinball*, con un aspecto muy conseguido aunque bastante escaso en modos de juego y posibilidades multijugador.

PANZER TACTICS DS

La guerra se juega en celdas hexagonales.



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	VIRGIN
ESTUDIO	10TACLE
PRECIO	29,95Ð
LANZAMIENTO	ENERO

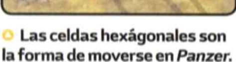
O cómo llevar *Panzer General* a un sistema portátil. Pero puede que muchosestén de acuerdo en que esta entrega se parece más a su versión en PSX. Sea como sea, la estrategia por turnos le sienta de maravilla a la portátil de Nintendo, y nos promete una serie de combates tan duraderos como difíciles. *Panzer Tactics DS* nos traslada al eterno conflicto de la segunda guerra mundial, donde deberemos afrontar las batallas desde una perspectiva de cuadrícula y sesera. Un *Advance Wars* occidental, podría llamársele, pero lo cierto es que la serie es más antigua, y conserva mucho ese aspecto, tanto en lo nuevo como en lo malo, con una tónica más seria.

Llevar a tus tropas a la victoria será una tarea ardua, ya que dispondremos de un tiempo limitado para ello, pero con el suficiente puñado de novedades como para atraer a los más veteranos a ponerse de nuevo manos a la obra. Eso sí, los novatos tendrán que tener mucha paciencia si quieren dominar el arte de la guerra de *Panzer Tactics DS*. Cada facción tiene su grado de dificultad, y el sistema de combate por turnos seguirá el típico piedra-papel-tijeras tan laureado como utilizado sin descanso en la estrategia militar.

Pero no hay nada más satisfactorio si vienes de una vieja escuela y tienes ganas de repetir curso. Tan sólo tienes que obviar un apartado visual quizá algo pobre, una dificultad insultante. Pero también recordar cómo se hacía un buen juego a la antigua usanza.



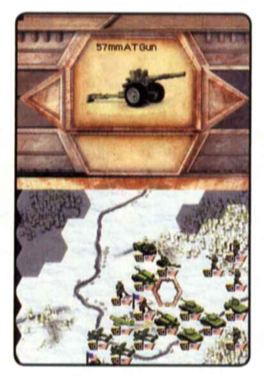




Las celdas hexágonales son la forma de moverse en *Panzer*.



El lápiz funciona muy bien. Sin duda, una de sus bazas.



Dispone de modo online y multitarjeta. Perfecto.



Si te gusta el género, échale un ojo antes de que salga AW: Dark Conflict. Puede sorprender.



VERDICTO

GRÁFICOS	6
SONIDO	6
JUGABILIDAD	7
INNOVACIÓN	6

RESUMEN

Si eres de los que creen que un juego es sinónimo de recompensa a base de mollera y mucha paciencia, *Panzer* despeja la ecuación.

72

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

¿Amigo o enemigo de este viejo juego de lucha?



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	MIDWAY
ESTUDIO	OTHER OCEAN INTERACTIVE
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE



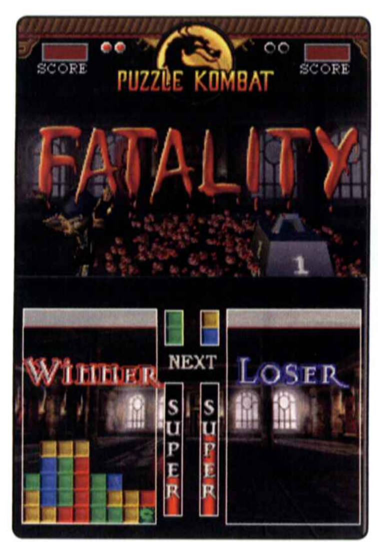
Para un juego que ha sido relanzado un montón de veces en los últimos 15 años, es un poco decepcionante que la versión DS con la coletilla de "Ultimate" únicamente incluya un modo principal de lucha y un puzzle como bonus. Y el juego de lucha es *Ultimate Mortal Kombat 3*, el cual muchos fans consideran inferior a *Mortal Kombat 2*[1].

De cualquier manera, sigue siendo un juego decente y funciona bien en DS, con gráficos aceptables y un control fiable. La pantalla superior muestra una lista de movimientos -que resulta ser extremadamente útil- y cuenta con un modo Online bastante poblado que, pese a tener algunos problemas de lag en ocasiones, sigue siendo mejor opción que luchar contra los abusivos personajes controlados por la CPU.

Puzzle Kombat es un extra que vendría a ser una nueva versión de *Puyo Puyo*, aunque cambiando los bloques de colores y pudiendo únicamente explotarlos con una bomba especial que hace el juego más aburrido que emocionante.

El modo principal lo vale, de todas formas. Luce bien, tiene un buen número de movimientos finales y no te faltarán rivales si tienes WiFi.





Es Puzzle Fighter... o Puzzle Kombat. Da igual, dado que no es especialmente bueno.



El plantel de personajes es decente, aunque la jugabilidad del *MK2* es algo mejor.



¡Son monigotes sanguinarios!



Hay biografías de los personajes para aquellos que quieran saber algo sobre la trama.

VEREDICTO

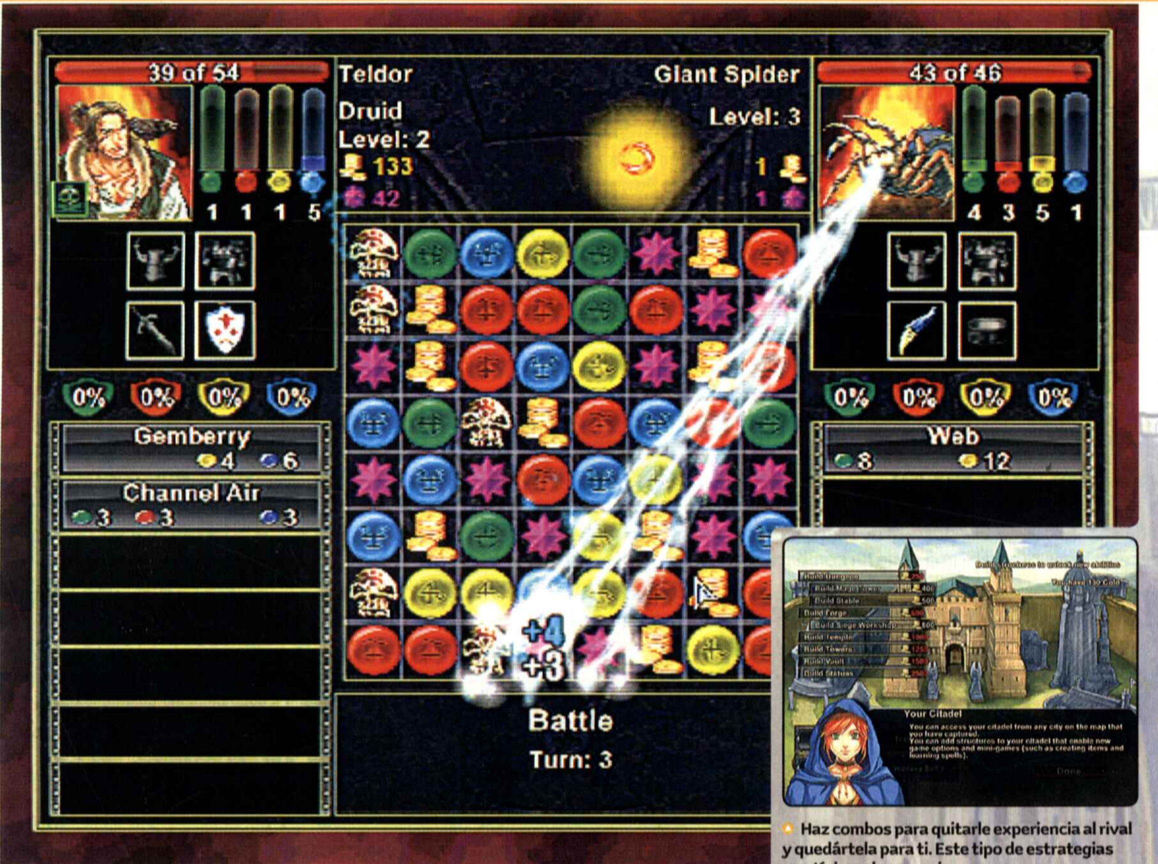
GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	7
INNOVACIÓN	6

RESUMEN

Peleas online con un montón de sangre, fatalities cómicos y un algo soso modo puzzle. No es lo más actual, pero es divertido de todas formas.

78

[1] Lo cierto es que aunque el elenco de personajes de *Ultimate Mortal Kombat 3* era mucho mayor que el de su segunda parte, ésta disfrutó de un éxito merecido, dada su gran jugabilidad.



Haz combos para quitarle experiencia al rival y quedártela para ti. Este tipo de estrategias son típicas de un genio.

PUZZLE QUEST
CHALLENGE OF THE WARLORDS

Te reto a un combate a muerte... ¡Con bolas de colores!

Lectores, este puede ser nuestro pequeño secreto. El jugador habitual no le dará un segundo vistazo al juego: ilustraciones genéricas y decenas de bolas de colores que no relucen bien. Pero podemos reírnos por dentro y pensar en esos pobres tontos, mientras que nosotros gozamos de uno de los puzzles más extraños y satisfactorios desde la salida de *Petals Around the Rose*[1].

Por si te lo perdiste en DS, *Puzzle Quest* es un una mezcla de puzzle con RPG. La mecánica es combatir en batallas por turnos, realizar hechizos, comprar armas y subir de nivel a tu mago, guerrero, etc, como en un RPG tradicional. Pero las "batallas" son puzles al más puro estilo *Bejeweles* o *Zoo Keeper*.

La verdad es que es una idea muy tonta. Y hay algo en esta estética medieval mezclada con puzzles que nos hace reír nerviosamente. Pero honestamente, funciona bien. La idea es la siguiente: haces puntos de daño enlazando calaveras, y la balanza de la habilidad y la suerte -lo que significa combos masivos para hacer daño extra- pueden convertir estos combates en todo menos una decepción. Y lo mejor: es realmente profundo. Enlazando colores obtendrás maná para lanzar hechizos; juntando monedas obtendrás dinero para mejorar objetos; puedes "luchar" para conquistar ciudades y luego crear ahí tiendas para buscar nuevos ítems... y esto no es todo.

El infierno esférico

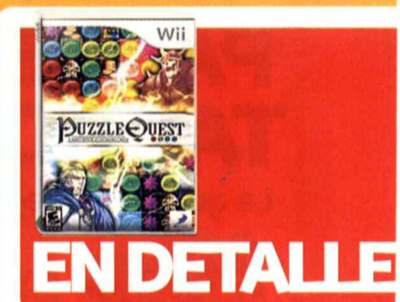
La versión DS nos ha malacostumbrado. Como muchos puzles de este tipo, *Puzzle Quest* es perfecto para el tipo de control de pulsar y arrastrar de la portátil. El mando de Wii es mucho mejor que un pad tradicional, pero no tan bueno como la táctil de DS. Además, se echa de menos lo de "abrir y cerrar"... A ver si nos entiendes: las últimas batallas de *PQ* son largas, difíciles y tácticas, así que "necesitamos" la posibilidad de pausar la partida y continuar más adelante con la facilidad de abrir y cerrar la consola. El problema real, o eso pensamos, es que los textos son minúsculos. Esos desarrolladores millonarios deben creerse que todos tenemos una televisión en HD en casa... Y esto es malo, por que más te vale tener una memoria fotográfica para las descripciones de los hechizos, o te costará leerlos de nuevo en ese pequeño tamaño de fuente. Y el elegir entre las opciones del menú también requiere paciencia.

Resumiendo: si tienes una DS, cómprate la versión DS. Sino, adquiere ésta. De cualquier forma, asegúrate de jugar a *Puzzle Quest*. Te gustará más de lo que crees. Y recuerda: es nuestro secreto. ¡No se lo digas a los tontos!

GREENER



Puzzle Quest: Zoo Keper Edition sería impresionante. Imaginad jirafas con espadas y pandas usando bastones.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	D3PUBLISHER
ESTUDIO	INFINITE
PRECIO	POR CONFIRMAR
LANZAMIENTO	8 FEBRERO (EUROPA)

CARACTERISTICAS






VISTAZO GENERAL

Esos científicos... Ahora que han combinado un puzzle y un RPG, lo próximo serán hamsters y ralladores de queso.

GRÁFICOS 4

No. Las escenas son 2D estáticas. Y hay esferas. Los efectos como rayos mejoran un poco la cosa.




SONIDO 7

Buena música. Y una damisela que dice "You! Are! Victorious!" con una voz bastante particular.

JUGABILIDAD 8

Intenta jugar "sólo cinco minutos". Cuando te des cuenta, será 2078 y tus amigos estarán muertos.

INNOVACIÓN 8

¿Has visto algún juego llamado *Legend of Sudoku* últimamente? ¿C *Dragon Quest Tetris*? Pues eso.

NG EN RESUMEN

Una de esas pequeñas gemas que deberías buscar y probar. No es tan fácil de jugar como en DS, así que ese último será más apreciado por los jugadores con la portátil de doble pantalla.

79



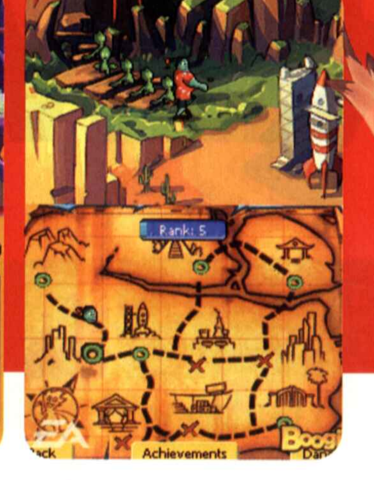
1 El nombre de este puzzle es significativo. Lanzas tres dados y obtienes un 5, un 3 y un 1. La solución en este caso es 6. Vuelves a lanzar, y obtienes 6, 5 y
2 Esta vez, la solución es 4. Sigue lanzando y probando en *tinyurl.com/5h6zc*. Este puzzle se burló de un joven Bill Gates.

Concurso Boogie

¡Participa y gana con Boogie y Electronics Arts!











El ganador del concurso recibirá un juego de Boggie para Nintendo DS. Hay 10 juegos esperándote. Sólo tienes que responder a una sencilla pregunta:

¿Cuál de estas canciones está incluida en el repertorio de Boogie?

Puedes participar enviando tu propuesta a: Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. También puedes mandar tu melodía a través de nuestro correo electrónico revistangamer@globuscom.es. El ganador recibirá un videojuego de Boggie para Nintendo DS





CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a estas preguntas:

¿CUÁL DE ESTAS CANCIONES ESTÁ INCLUIDA EN EL REPERTORIO DE BOOGIE?

- ❑ Celebration ❑ Yes, sir, I can boogie
- ❑ Waterloo

¿QUÉ REVISTAS DE JUEGOS COMPRAS DE FORMA HABITUAL?

- ❑ Playstation (Revista Oficial)
- ❑ Superjuegos Xtreme
- ❑ Nintendo acción (Revista Oficial)
- ❑ Computer Hoy Juegos
- ❑ Micromanía
- ❑ Edge ❑ Hobby Consolas
- ❑ Otras (escribe cuáles, por favor)

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección: C.P.:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:

Recorta y envía este cupón a revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de un videojuego Boogie para Nintendo DS, serie limitada. Sólo se admitirá un cupón por persona. El resultado saldrá publicado en el número 6 de NGAMER

PREMIOS NGAMER 2007

PREMIOS

En comparación, los premios de la BAFTA parecerán un montón de chatarra. Deléitate con las selecciones de 2007 del equipo de NGamer.

JUEGO DEL AÑO DE WII

Super Mario Galaxy

Destacar algo en particular sería una injusticia, ya que todas las piezas del juego juntas provocan esa sensación de perfección. No habrá ni un solo momento molesto ni un segundo de juego que no se convierta en tu favorito. Que tengas suerte mejorando lo presente, Nintendo.



Mario nunca había estado tan ceñido

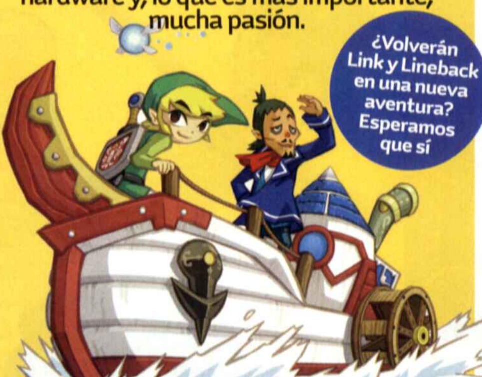
TAMBIÉN PUDIERON GANAR...

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS - NUESTRO OCARINA OF TIME 2 PARTICULAR **RESIDENT EVIL 4 WII EDITION** - LO HACE TODO BIEN **METROID PRIME 3: CORRUPTION** – LA MEJOR ENTREGA **GUITAR HERO III – AVE WII, LOS QUE VAN A ROCKEAR TE SALUDAN.**

JUEGO DEL AÑO DE DS

Phantom Hourglass

Toda entrega de premios cuenta con un juego que tiene prácticamente garantizada la victoria, y este es el nuestro. Aunque no lo consideréis un apaño fácil. Recordad: lujosos gráficos de Wind Waker, sorprendente uso del hardware y, lo que es más importante, mucha pasión.



¿Volverán Link y Lineback en una nueva aventura? Esperamos que sí

TAMBIÉN PUDIERON GANAR...

PLANET PUZZLE LEAGUE – EL PUZLE QUE LE GUSTA HASTA A PAJITNOV **YOSHI'S ISLAND DS** – DEJA QUE YOSHI TE LANCE HUEVOS DIRECTOS AL CORAZÓN **WORMS OPEN WARFARE 2** – ALIMENTA LA COMPETICIÓN ¡MULTIJUGADOR **HOTEL DUSK** – MENOS PRETENCIOSO Y MUCHO MÁS DIVERTIDO QUE OTROS CON MÁS FAMA.

MULTIJUGADOR DEL AÑO

Wii Sports

No jugamos mucho en la oficina, principalmente por el espíritu competitivo de algunos. Fácil de jugar y siempre divertido; la razón por la que Nintendo decidió que sería el compañero de Wii.



Si juegas con perritos calientes y unos aficionados extremistas, es casi real.

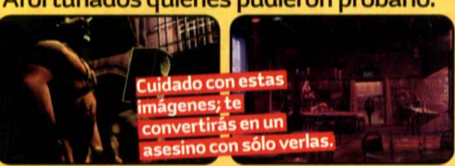
TAMBIÉN PUDIERON GANAR...

PLANET PUZZLE LEAGUE – HEMOS ESTADO MÁS TIEMPO JUGANDO CON ÉL QUE COMIENDO EN LAS PAUSAS PARA COMER **GUITAR HERO III (WII)** MODO BATALLA, KNIGHTS OF CYDONIA, DALE CAÑA **BOMBERMAN 93 (CV)** – HAY PERROS VIEJOS QUE NO NECESITAN APRENDER TRUCOS NUEVOS **MEDAL OF HONOR: VANGUARD** – BANG, BANG, ESTÁS MUERTO... EXTRAÑO, PERO DIVERTIDO.

DECEPCIÓN DEL AÑO

Prohibición Manhunt 2

Las reuniones matinales de NGamer tenían calificaciones para mayores de 18 años por culpa de *Manhunt*; una auténtica desgracia no poder catarlo (de momento). Afortunados quienes pudieron probarlo.



Cuidado con estas imágenes; te convertirás en un asesino con sólo verlas.

TAMBIÉN PUDIERON GANAR...

TABLE TENNIS – SISTEMA DE CONTROL MEJORABLE QUE NO TERMINA DE ENGANCHAR **DEWY'S ADVENTURE** – UN PLATAFORMAS DEMASIADO SIMPLÓN **POKÉMON BATTLE REVOLUTION** – OTRA ENTREGA QUE NO ES UN AUTÉNTICO POKÉMON EN 3D **HARVEST MOON – ABARCA DEMASIADO Y SE QUEDA EN TIERRA DE NADIE.**

PREMIO SUPERMAN 64 AL PEOR JUEGO

Doki Doki Majo Shinpan (DS)

Están los juegos malos (con errores técnicos y síntomas de pereza de los programadores) y los juegos malos. Malísimos. *Doki Doki*, también conocido El proyecto de tocar brujas, es uno de esos juegos. ¿Molestar a colegialas? No merece la pena ni molestarse.



Contamos con que su secuela sea la ganadora el año que viene

TAMBIÉN PUDIERON GANAR...

CHICKEN SHOOT (WII) – ESTE POLLUELO SALIÓ DEMASIADO PRONTO DEL CASCARÓN **BILLY THE WIZARD (WII)** – TODOS LOS INVOLUCRADOS MERECEN UNA DOSIS DE AVADA KEDAVRA **DEAL OR NOT DEAL (DS)** – HAY CONCURSOS DE TELEVISIÓN QUE NO TRIUNFAN AL JUGARLOS EN CASA **BALLS OF FURY (WII)** – DILE A TU ABUELITA QUE SE TRAIGA EL COCHE.

JUEGO DE IMPORTACIÓN DEL AÑO

Ouendan 2

Hay quien podría decir que esta segunda entrega de los animadores carece de una lista de canciones tan pegadiza como el original; pero dejando estas quejas a un lado, hay pocos juegos tan llenos de vida como este. O que incluyan a tantos lloricas.



Puede ser tuyo por sólo 33€ en play-asia.com

PUDIERON GANAR...

DRAGLADE: CUSTOM BEAT BATTLE – DESTROZA CRÁNEOS AL RITMO DE TUS PROPIAS MELODÍAS. **TAIKO NO TATSUJIN DS** – MOVIÉNDOSE AL RITMO DE UN TIPO DE DIVERSIÓN DIFERENTE. **PHOENIX WRIGHT 3** – ¡UN MOMENTO! PARA DISFRUTARLO CON CALMA. **CHIBI-ROBO: PARK CONTROL** - ¡LIMPIA! ¡PLANTA SEMILLAS! ¡MONTA EN TRICICLO! ¡SONRÍE!

AVENTURA DEL AÑO

Phantom Hourglass / Twilight Princess

Phantom Hourglass / Twilight Princess
Tanto si tienes una Wii como una DS, tienes un *Zelda* excelente esperándote. Desde las mazmorras en Wii hasta los increíbles objetos de DS, son aventuras para disfrutar.



Epoona luce su mejor cabellera.

¿Lápiz táctil? Sí y con estilo...

TAMBIÉN PUDIERON GANAR...

SUPER PAPER MARIO – CON MÁS PALABRERÍA QUE UN BARDO, PERO SIN CANCIONES. **POKÉMON DIAMANTE PERLA** – HAZTE CON TODOS OTRA VEZ. **SONIC Y LOS ANILLOS SECRETOS** – POR FIN SE ACABÓ LA HIBERNACIÓN. **LEGO STAR WARS** – UN CAMINO AL LADO DIVERTIDO ES...

PREMIO JOHN RAMBO A LA ACCIÓN

Resident Evil 4: Wii Edition

A pesar de todos los tira y afloja que hemos visto en el género de los FPS, sólo *Resident Evil 4* ha conseguido adaptarse al mando. Su escopeta sigue siendo una de las mejores, y la Chicago Typewriter desbloqueable es tremendamente divertida.



¡Ahora con más Ada Wong!

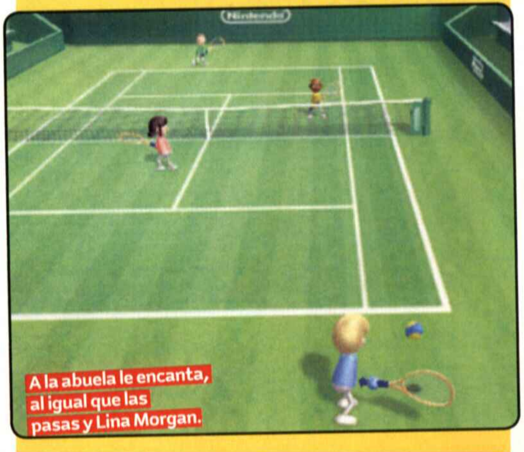
TAMBIÉN PUDIERON GANAR...

METROID PRIME 3 – DISFRUTAMOS DEL MEJOR PRIME DE NUESTRA VIDA CON UN EXQUISITO CONTROL. **METAL SLUG ANTHOLOGY** – LAS BALAS NO TIENEN FIN. **BROTHERS IN ARMS (DS)** – AÚN QUEDA MUCHO, PERO TE HARÁ MÁS AMENO EL VIAJE. **HEATSEEKER** – NOS DEJA SIN ALIENTO.

MEJOR JUEGO DEPORTIVO

Wii Sports Tennis

Comparado con las ofertas deportivas de EA, parece demasiado directo y poco profundo, pero sigue siendo el único juego deportivo que parece real. Los bolos se sitúan en un próximo segundo lugar, pero el Tennis nos ha robado el corazón...



A la abuela le encanta, al igual que las pasas y Lina Morgan.

TAMBIÉN PUDIERON GANAR...

MADDEN NFL 08 – GESTOS Y FÚTBOL **MARIO Y SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS** – LA ABUELA CONSEGUIRÁ UNOS BRAZOS COMO LOS DE HULK HOGAN. **MARIO STRIKERS** – ERROR 86457: ENGANCHA DEMASIADO. **PRO EVOLUTION SOCCER 6 (DS)** – FIFA ES MEJOR. NO, EN SERIO, NOS QUEDAMOS CON ESTE PES.

MEJOR USO DEL WIIMANDO

Zack & Wiki

Tras un año de cambiar el pulsar botones por agitar el Wiimando, llega Capcom y le enseña a todo el mundo (Nintendo incluida) cómo se tiene que hacer. Teléfonos, palancas, flautas y ranas; todo en tus manos, el Wiimando es todo eso.



Incluso la Capitana Rose acaba sucumbiendo ante el Wiimando

TAMBIÉN PUDIERON GANAR...

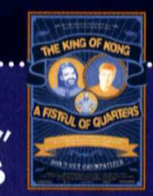
WARIOWARE – VOY A GANAR... EN TU MANDO DE WII. **TRAUMA CENTER** – CONVIÉRTETE EN LAS MANOS DE CLOONEY, AUNQUE NO EN LA CARA. **KORORIMPA** – NUNCA TUVISTE UNAS BOLAS TAN RESBALADIZAS EN LAS MANOS. **EL PADRINO: EL CHANTAJE** – TE HACE UNA OFERTA A LA QUE QUERRÁS PONERLE LAS MANOS ENCIMA.

¡TU TURNO! OPINA Y LLÉVATE UNA FUNDA COMO ÉSTA.

Ya has leído nuestras propuestas, ahora te toca a ti. Rellena el formulario, envíanoslo e irán directas a nuestra papelera-máquina de recuento de votos.

Juego de Wii del año ____________________
Juego de DS del año ____________________
Multijugador del año ____________________
Peor juego del año ____________________
Mejor uso del Wiimando ____________________
Mejor juego de acción ____________________
Mejor juego de aventura ____________________
Mejor juego de carreras ____________________
Mejor juego de puzle ____________________
Mejor juego deportivo ____________________
Nombre ____________________ Dirección ____________________
Correo electrónico ____________________ Número de teléfono ____________________

Mándalo a: **Premios 2007 Globus Comunicación, Revista NGamer, Covarrubias 1, 28010, MADRID.**



"Te deseamos todos, cumpleaños feliz. ¡¡¡Wiiiii!!!"
UN AÑO DE Wii PÁG 76

UNIVERSO

NGAMER FÓRUM

¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en:

www.ngamer.es

Nuestra consola cumple un año. Y ha estado lleno de curiosidades, noticias, juegos, y sobre todo, experiencias de todo tipo.

No podemos olvidar los juegos que han marcado el camino de la consola a lo largo de esta temporada., los que no han cumplido lo prometido, los personajes nuevos, los viejos, al siempre carismático Reggie... Te resumimos todo en nuestro reportaje "Un año de Wii".

La página 74 cobra más irrelevancia que nunca. ¿Alguna vez se te ha ocurrida usar la guitarra de Guitar Hero con algún otro juego? ¿Y el Zapper? Nosotros lo hemos hecho. Mándanos un mail a revistangamer@globuscom.es si quieres llamarnos locos o visionarios.



TU OPINIÓN EN LA PÁGINA 80
Los lectores de Ngamer hablan en el fórum de lo divino y lo humano.

CONTENido

20 EXPERIENCIAS NINTENDO

LLENAS DE RAZONES PARA ESTAR FELIZ. Y CONFUSO.



Busca este vídeo en YouTube si no puedes verlo en la página norteamericana de la MTV

1 SUPER MARIO ASTRONAUTA

Ahora entendemos por qué Mario se sentía tan cómodo durante su aventura por el espacio; ha estado entrenando intensivamente en gravedad cero con ni más ni menos que Buzz Aldrin, el primer hombre en la luna tras Neil Armstrong. Segundos después de que se hiciesen estas fotos, Mario se asustó y tiró el avión abajo con una bola de fuego, pero los ocupantes aterrizaron sanos y salvos gracias al amplio traje y a la gigantesca y suave cabeza de Mario. Buzz Aldrin dijo: "Mario lo hizo genial, estuvo increíble. Sí, nos estuvimos cogiendo de la mano todo el tiempo, al revés, de lado... ¡Grande, Super Mario!". ***mtv.com***



2 NINTENDOG

¡Oh, qué mono! Estamos impacientes por ver las fotos de este perro con las gafas de sol de Elton John, pero parece que todavía no las ha encontrado durante sus paseos. Tiene un preocupante aspecto de ser capaz de saltarle al cuello de un ladrón, pero seguramente no hay ningún animal con semejante gusto al vestir que pueda resultar peligroso. ***tinyurl.com/2yejx***

3 FELIZ NAVIDAD

Las palabras no dan crédito a lo asombroso de estos objetos festivos de *Mario Galaxy*. Imagínate haber recibido uno de estos calcetines, lleno de juegos, o, mejor aún, clementinas, nueces y cinco euros en cambio. O haber abierto tus regalos debajo de un árbol decorado con bolas negras de Mario; sería una señal inequívoca de que te iban a regalar Mario Galaxy. De todos modos, son geniales y reciben la etiqueta de "decoración navideña". Ahora mismo sólo están disponibles en gamestop.com, pero esperamos con ansias un lanzamiento europeo.





"Nunca sabes lo que puede pasar"
LA PÁGINA 74 PÁG 74

NINTENDO

4 NINTENDO EN SOUTH PARK

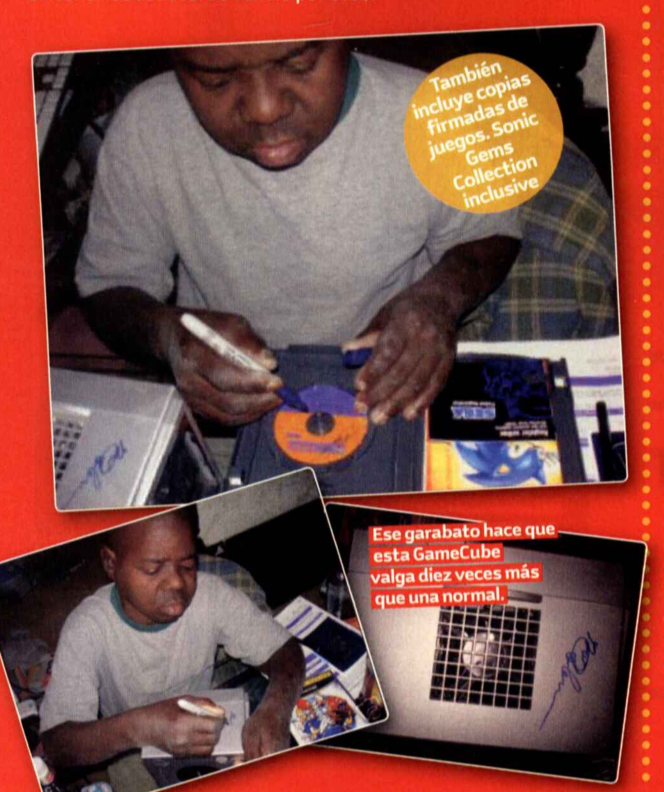
Varios años después de llegar a N64 con un shooter que requería acabar con pavos lanzándoles bolas de nieve bañadas en pis, la gente de South Park parece estar mostrándole respeto a Nintendo. Se ha podido ver a Link, Wario y Ganondorf en episodios recientes. Y hace un tiempo hubo uno en el que Cartman se congelaba a sí mismo para no tener que esperar al lanzamiento de Wii pero acababa en un futuro en el que los hamsters dominaban el mundo. Y eso es todo.





5 LA GAMECUBE DE GARY COLEMAN

Mientras que muchas de las estrellas de la serie de los 80 Diff'rent Strokes están muertas o en la cárcel, Gary Coleman compitió contra Arnold Schwarzenegger en las elecciones a gobernador de California en 2003. Luego trabajó como guarda de seguridad. Y ahora ha puesto a la venta su GameCube en eBay, a través de un vendedor que ha colocado recientemente un par de calconcillos usados. Se vendió por 510$.



También incluye copias firmadas de juegos. Sonic Gems Collection inclusive

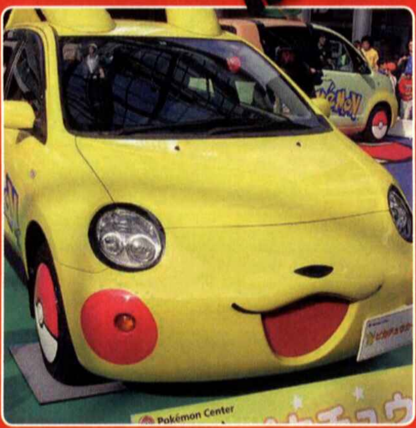
Ese garabato hace que esta GameCube valga diez veces más que una normal.



6 BUFANDA DE TETRIS

Si llevar tu corazón en la solapa parece algo poco práctico, ¿qué te parece llevar tu pasión por los videojuegos alrededor del cuello? Adoramos esta bufanda de *Tetris*, que tiene piezas en el fondo y muestra cómo alguien está a punto de crear un estropicio poniendo una pieza larga en el lugar equivocado. Un momento, pero si ninguna de esas piezas está desapareciendo. ¡Es imposible! ***tinyurl.com/2ahurj***





7 PIKACOCHE

¡He aquí el coche más ecológico jamás creado! Se mueve por impulsos eléctricos y nunca necesitará repostar. Y cuando llegues a tu destino, con un simple silbidito saltará de vuelta a su Parkéball tamaño bolsillo. Preferimos que nos atropelle uno de estos antes que un aburrido y viejo Ford Focus, sobre todo porque parece que no podría hacerle daño ni a un erizo (aunque no nos hace especial ilusión demostrar esa hipótesis).

8 JUEGOS + VINO = DIVERSIÓN

Nuestras madres nos enseñaron que prácticamente todo en esta vida funciona mejor con vino tinto. Nos tomamos dicho consejo a pecho, y aquí tenemos una edición especial de Wine no Hajimekata, la guía de mano japonesa a los vinos de importación de Francia, para gente rica. Viene en el paquete con media botella de vino, y una vez has educado a tu paladar con un sorbo de la muestra gratuita, puedes empezar con el Pétrus recomendado, armado con la satisfacción de un experto.



9 COCHE TETRIS

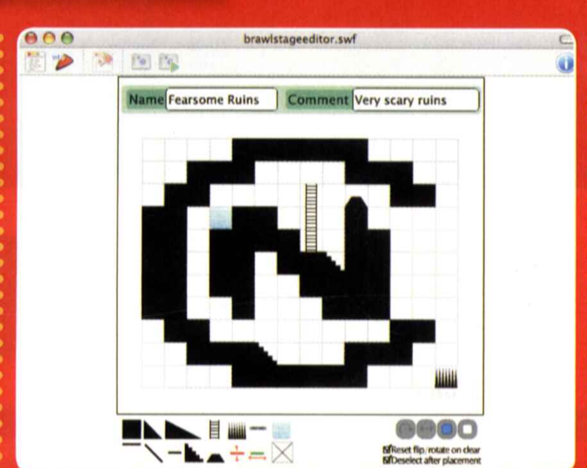
Los Citroen de 2CV, hechos de hojalata y fragmentos de utensilios de granja, fueron hace un tiempo imagen habitual de las largas explanadas y complejas curvas de las carreteras españolas. Ha desaparecido prácticamente todo rastro de ellos hace unos 20 años, pero algunos empresarios holandeses han desenterrado uno y le han introducido un sistema de videojuegos. Reproduce *Tetris* moviendo las puertas. Ten cuidado de no cortarte con sus bordes afilados. ***Tinyurl.com/2s75lq***











10 CREA TU PROPIO SMASH

El editor de escenarios de *Super Smash Bros Brawl* va a consumir innumerables horas. Es por eso por lo que hemos experimentado con esta versión online en Flash para tener una base. Sólo podemos imaginarnos cómo interactuarán los personajes con nuestras creaciones monocromas; y con suerte nadie se dará cuenta de la minúscula plataforma que está en lo alto de todo, desde la cual se pondrá Pikachu a lanzar rayos al campo de batalla. ***tinyurl.com/2854k2***

11 HALLOWEEN MII

Este año sólo tuvimos a un disfrazado dentro del equipo NGamer. Fue un espectáculo bastante triste. Pero si este tipo hubiese aparecido, tampoco habríamos podido darle bombones ni golosinas, porque (¡Dios mío!) su boca no se abre. Incluso tiene las manos redondas de los Mii (no sabemos nada de las piernas) y los ojos fríos de un asesino en serie. Se llama Brian. ***Tinyurl.com/2asxyg***


Nunca confíes en un Mii con barba

No es muy útil importarla, ya que los juegos tendrás que descargarlos en China



12 I-QUE

Esta es la caja de un accesorio para la consola iQue. Mario está a punto de abrir una botella de espumoso, mientras que Luigi parece estar ya con una copa de más. La iQue es la incursión de Nintendo en el mercado chino, dominado por la piratería. Es toda una N64 dentro de un mando de control que se conecta directamente a la TV y reproduce juegos descargables desde una memory card especial anti-piratería[1]. El paquete familiar contiene un multitap y un segundo mando.



Su cuerpo parece tener una forma extraña. ¿Dónde están sus hombros?

13 IQUE DS

Parece que la iQue ha funcionado bastante bien en China. Tan bien, que la marca se ha expandido a DS, con el iQue logo estampado en donde solía estar el logo de Nintendo. Esta edición especial está dedicada a *Super Mario 64 DS*, y debería ser toda una garantía para atraer miradas de envidia si consigues importar una. Parece ser sólida, ya que se crea en las fábricas habituales de Nintendo.

Un Mario agresivo que golpea estrellas en la versión china de DS

14 HALLOWEEN NES

Una solución al viejo problema de cómo no chocar con las puertas al llevar puesto un mando gigante de NES. Pinta toda la cara de un humano de un rojo llamativo y conseguirás que se vuelva casi invisible como botón A. Es tan realista que si alguien más llega a la fiesta disfrazado de NES gigante, habría más de uno que intentaría conectarlos uno al otro. Y si una tercera persona aparece como cartucho de *Mario Bros*, bueno, no hace falta pensar mucho. ***tinyurl.com/26vajl***

15 UNIVERSIDAD DE NINTENDO

La cuestión es que han enterrado un montón de objetos de Nintendo tras una pared en la Universidad de Washington... qué desperdicio. Un grupo de estudiantes de periodismo la volverá a abrir dentro de 50 años, pero no estamos seguros de que les vaya a impresionar mucho una copia original de *Zelda* cuando tres generaciones de sus familias ya se habrán gastado miles de dólares en relanzamientos para la Consola Virtual y recopilatorios de títulos viejos durante esas décadas.

Department of Communication
Time Capsule
Dedicated April 28, 2007
This time capsule is to be opened in the year 2057 on the 150th anniversary of the first classes of Journalism at the University of Washington
Presented by: Nintendo of America, Inc.

Hay una fortuna instantánea en eBay enterrada aquí

16 GUITARRA WIND WAKER

Muy bonita. Esperamos que este sea el primero de muchos mods basados en Nintendo para *Guitar Hero*, ya que el frontal blanco básico pide a gritos un poco de personalización. Hasta que alguien lance un frontal transparente sobre el cual poder situar arte en papel, la mejor opción es hacerse con pintura acrílica, para que no se escurra por el plástico brillante, y asentarla con una capa de barniz. **tinyurl.com/28amz**



¿Has personalizado tus frontales? ¡Enséñanos las fotos!

17 CAMA RETRO

Para hacer algo así, seguramente necesites una máquina tejedora. Métele un arte clásico de Nintendo y ésto es lo que pasa. Bueno, tal vez. No tenemos ni idea de cómo se hace, pero sabemos que queremos una. O dos. El diseñador ha hecho un montón de estas colchas, con *Duck Hunt*, *Pac-Man* y *Mega Man*. **tinyurl.com/ywrwfe**



Espera... ¿Por qué Link está pixelado pero la Trifuerza es perfectamente triangular? ESTO DEBE SER COSA DE GANONDORF.

18 MÁS HALLOWEEN

Un último puñado de agradables fotos de Halloween. Nos parece que ha habido algún tipo de conspiración entre los niños y los padres, porque sino, ¿quién se habría conformado con un traje de Toad cuando podrían haber intentado superar el Mario de otros? O igual la panda del Reino Champiñón está de verdad relacionada. Puestos a pensar en ello, seguramente haya sido eso. El grupo parece estar en una oficina de Midway. ¿No hay personajes de Mortal Kombat? **Tinyurl.com/2fwv27**



Disfraces de alta calidad de los empleados de Midway y sus familias

19 DS TV

La DS es mucho más que una máquina de videojuegos, sobre todo en Japón, donde la compra todo el mundo, sea cual sea la edad. Y dado que a todo el mundo le gusta ver la tele, Nintendo ha lanzado una antena de TV que convierte a la portátil en una alternativa para ver el fútbol, los programas y las series de rigor. Malas noticias para los que quieran importar: sólo funciona con la señal de televisión japonesa. Cuesta unos 45€ por allí. **nintendo.co.jp/ds/unsj**



Hay teléfonos móviles japoneses que hacen lo mismo. ¡Fantástico!

20 ¡ES UN RÉCORD!

La rama australiana de Nintendo logró hace poco un hecho histórico, cuando 381 jóvenes del país se reunieron en un centro comercial de New South Wales para jugar a sus DS. Sospechamos que ese récord se antoja algo escaso si lo comparas con las colas ante las tiendas japonesas para el lanzamiento de Wii. **nintendo.com.au**





1 Los juegos se descargan en quioscos y están ligados a la memory card que estás usando, así que sólo puedes conseguirlos en China. Por lo tanto, no es nada práctica la importación en este caso. Aún así, la propia iQue es bastante interesante.



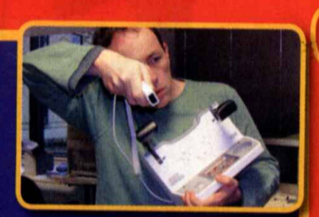
LA BATALLA POR EL MEJOR MANDO

PÁGINA 74

Algo aleatorio y a última hora en cada número.

Hay un montón de elementos jugables que conectar a tu mando de Wii: desde instrumentos musicales a transporte público, desde armas mortíferas a, bueno, a eso otro. Pero, ¿qué pasa si no puedes pasarte todo el tiempo desconectando las cosas cada vez que quieras cambiar de juego? De este trío de accesorios de alta calidad, ¿cuáles funcionan mejor con otros juegos? Lo descubrimos por ti.

TREN



PALANCAS GEMELAS

El panel de control de tren de Densha De Go tiene una cruceta, cuatro botones principales, además de un botón Start y otro de Select. Ah, y dos enormes joysticks que suben y bajan con un sonido satisfactorio. ¿Perfecto para la CV?

RESULTADOS

CONSOLA VIRTUAL

Los científicos de NGamer han determinado que ¡el controlador de tren no funciona con los juegos de la Consola Virtual! Es un desastre para todo aquel que haya gastado 100€ en importar este cacharro desde Japón, aunque sospechamos que somos los únicos que lo hemos hecho. Hace que se cuelgue *Super Mario Bros*.

Puntuación



Sería ideal para hacer que un robot gigante destrozase Tokio.

SUPER MARIO GALAXY

Sigue sin funcionar. El juego nos recuerda que hace falta un nunchaco. El puntero funciona y la base pesada es ideal para tenerla en el regazo mientras le lanzas gemas al primer jugador.

Puntuación

GUITARRA

Ideal para enfrentarte a Tom Morello, ¿pero cómo se desenvuelve en otros juegos?

HACHA PESADA

El mando de control más pesado de Wii, este monstruoso accesorio de *Guitar Hero III* (que viene con el juego) tiene su propio stick analógico, cinco botones en su cuello desmontable junto a una barra que sube y baja. Y botones de Menos y Más. Y un Wiimando. ¿Qué más se puede pedir?

RESULTADO

CONSOLA VIRTUAL

Queríamos jugar a *Dr Mario* con la palanca móvil, pero la guitarra deja de funcionar tan pronto como pasamos de la pantalla de inicio. Sospechamos que la Wii sabe, de algún modo, qué periférico se ha conectado. ¡Magia!

Puntuación

WII SPORTS TENNIS

¡Empezamos a hablar! Es como uno de esos ridículos Wiimandos con forma de raquetas de tenis, sólo que en este caso tiene un peso importante. Imagina el daño que podrías hacer; es como el extremo opuesto de esas chaquetas salvavidas. Cuidado, televisión LCD... ¡es hora de jugar!



Puntuación

ZAPPER

Te presentamos el Zapper: el mando más versátil que el dinero puede comprar.

¡GANADOR!

PELIGROSO PATITO FEO

El Nintendo Zapper oficial, que viene junto con *The Legend of Zelda: Crossbow Training*, es "sólo" una envoltura de plástico para el Wiimando y el nunchaco. Pero mejora de forma sorprendente la puntería de alguien en *Ghost Squad*. El poder místico de su textura de salpicadero de coche, limpios agujeros para los cables y un gatillo ligeramente engomado se combinan para crear un mando que no se puede subestimar.

RESULTADO

SUPER MARIO GALAXY

¡Esto es genial! Disparar gemas es una revelación; te convertirás en una especie de francotirador letal, acabando con tus objetivos con una puntería que asusta. Mario puede quedarse quieto y, todo aquello que se atreva a acercarse a él, verá cómo su cabeza sufre el impacto de una gema. Tampoco está mal para controlar a la raya.



Puntuación

Wii Sports Boxeo

En una evolución inesperada de acontecimientos, tener tus manos atadas mejora tu capacidad a la hora de golpear. Tan sólo apuntando con el arma a la pantalla y moviéndola de un lado para el otro conseguimos un golpe devastador (contra el primer rival de la máquina). Nos retiramos sin conocer la derrota.

Puntuación

TONY HAWK'S PROVING GROUND

En Tony Hawk's Proving Ground **tú eliges** qué **habilidades quieres aprender**, qué estilo de skate prefieres o cómo se desarrollará la historia. Configura tus habilidades a partir de diversos estilos de skate, **Hardcore, Carrerra** o **constructor.** Domina nuevas habilidades como **Bowl Carve, Nail the Grab** y **Manual, Embestida** y muchas más. Crea **los videos** de tus mejores momentos. Construye los **skatepark** más espectaculares, Compartelos **on -line.** Patina en modo multijudador hasta con 8 más.

Cada Skater tiene una historia. Crea la tuya.

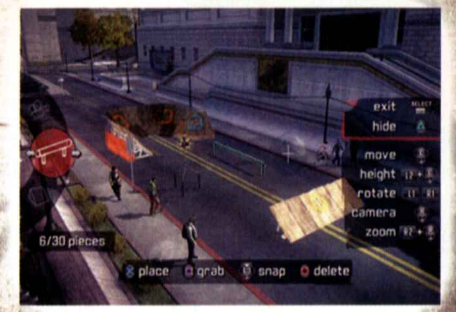


Juego completamente en Castellano

www.thpg.es



Pasa de un jugador a multijugador en línea sin interrumpir la una partida. (1- 8 jugadores on-line)



Convierte el mundo en tu propio skate park. Utilízalos para patinar on –line.



Crea vídeos de skate legendarios con un editor de vídeo repleto de funciones y compartelos on-line.

12+ 16+ www.pegi.info www.pegi.info



PlayStation 2 | PLAYSTATION 3



NINTENDO DS | Wii | NEVERSOFT | ACTIVISION

activision.com

Un año de Wii

Nuestra Wii ya ha cumplido su primer aniversario. ¡Que cumpla muchos más! Hemos hecho una recopilación de los mejores y peores momentos de los últimos 365 días y la hemos plasmado aquí; todo sea por felicitar a esta mágica caja blanca. Aquí tienes, por un excelente primer año...



NUESTRA TARTA Wii

Hemos creado nuestra propia tarta de cumpleaños Wii. Sí, es un poco extraña, lo sabemos. Y tiene abolladuras en algunas zonas. No seáis crueles, que le hemos puesto mucho empeño.

DICIEMBRE

1 AÑO DE MiiS

9 Hitlers, 7 Jesucritos, 2 Peter Griffin, 1 Basil Fawlty, 8 Marios, 1 Malo, 1 Ricky Tomlinson, 2 Einstein, 1 Bob Ross, 1 Bomberman, 1 Pac-Man, 2 Pikachu, 3 Elvis y 1 Shaft.

8 de diciembre. España. Sr y Sra Nintendo, es un juguete precioso. Con 50.000 unidades vendidas en las primeras 12 horas, las Wii inundaron nuestras casas con *Wii Sports* y *Twilight Princess*. La Consola Virtual también se estrenó con *Mario 64* y *Gunstar Heroes*; siempre y cuando ignorases los mensajes de error de conexión.

No hay nada más divertido que modificar una cara festiva.

Para aquellos que vayáis rezagados: esto es una Wii.

ENERO

CASI 1 AÑO DESDE LOS RESULTADOS DE ESTA VOTACIÓN

39'7% de la gente no le donaría un riñón a un amigo. / El **51'9%** de las mujeres prefieren la telepatía a la invencibilidad. / **18'8%** de la gente usaría un robot como chofer, mientras que el resto lo usaría para limpiar la casa.

Un mes con escasos lanzamientos permitió la experimentación de Wii: un canal de Internet optimizado para oír la radio en streaming, iTunes en tu televisión y navegación por web todo junto, pero lo que realmente sorprendió fueron los nuevos usos para el Wiimando: equipo de DJ, baterías virtuales... Entonces llegó WarioWare. Siguió habiendo escasez de Wii, como leímos en el reciente Canal Noticias de Wii.

Así es como nos sentimos durante la sequía de juegos de enero.



NUESTROS 20 MEJORES MOMENTOS WII DEL AÑO

Como las listas de éxitos, en dos partes. Y sin música. Vaya, que no se parece en nada.

1. Wii SPORTS
¿Recordáis vuestro primer partido de Tennis, oír ese golpe de raqueta en el altavoz del mando, y daros cuenta de que es un éxito? Nos encanta esa sensación de saber lo especial que es Wii.

2. SUPER MARIO GALAXY
Compuesto de miles de momentos. El mejor debe ser el saltar desde la cima de la Galaxia Freezeflame y caer en la pequeña plataforma con monedas que hay debajo. *This* is living.

3. MYSIMS
Construir un bidé con la forma de Iggy Koopa es algo genial, pero convertir el podio de la alcaldesa en la estructura más recargada posible y que le guste es una genialidad cómica no intencionada.

4. BIG BRAIN ACADEMY
No es la mejor comida para el cerebro, pero no se puede negar la satisfacción que nos produce "sigue a los pájaros; hay quien queda en ridículo con este juego siempre que juega.

5. MANHUNT 2
Sin duda, es una pena su prohibición, pero durante los meses en los que una versión sin censurar de Manhunt iba a llegar a Wii, vimos a Nintendo con un aspecto más adulto que nunca.

6. RED STEEL
Te encanta o lo odias. El excelente multijugador de Red Steel sigue ostentando uno de los mejores usos del altavoz del Wiimando hasta la fecha. "¡Protege a la chica mágica!", dice.

7. MANUAL JAPONÉS LOCO
No metas un trébol en tu Wii. No chupes tu Wii si arde. No le eches naranjada al ventilador. No golpees a la gente. Todos son buenos consejos, pero lo mejor son los dibujos que los acompañan.

8. RESIDENT EVIL 4 Wii EDITION
Mantén el Wiimando firme, apunta bien a la frente de un zombie y... BANG, tu primer tiro a la cabeza con el Wiimando. El mejor shooter de los videojuegos ha mejorado todavía más. Increíble.

9. HANABI FESTIVAL
Después de ocho meses de descuidos para la CV, Nintendo nos deleitó en septiembre con una lluvia de delicias jugables de NES, SNES y N64 que nunca antes habían salido de Japón.

10. LA LUZ AZUL
La mayoría de las veces resulta ser una absurda actualización, pero siempre te encontrarás con tu Wii brillando por la mañana, con el poder de un canal completamente nuevo. Magia.

TOP 3 LOS SUCESOS FAVORITOS DE "UNIVERSO NINTENDO"

Operata De Miyamoto
"Este tributo a Miyamoto nos hizo reír con todas nuestras fuerzas". tinyurl.com/2g6kqu

Banana Remote
"¿Respuesta a la queja de que los juegos hacen engordar, o un plátano con botones?"

Cute Manhunt
"Las masacres de Daniel Lamb sufren una visita al photoshop, con resultados sorprendentes". tinyurl.com/2mcpgd

No apto para niños ni para gente sin sentido del humor. Sobre todo si eres un niño sin sentido del humor.

Es mucho más fácil de coger que el original. ¡En serio!

Manhunt 2. ¡Argh! No, espera... Viva Piñata. ¡Argh!

TOP 3 LOS ANUNCIOS FAVORITOS

Resident Evil 4
"Un hombre juega a Resi 4 con su asustadiza novia, a la cual raptan unos zombies en su sala de estar. El Wiimando lo arregla todo. Captura a la perfección la esencia Resident".

Mario And Sonic
"Fontanero y erizo sabotean las conferencias de prensa del otro. Glorioso".

Nos Wiistaria jugar
Aparecen en su coche, llegan nuestros hogares y nos ven jugar con los últimos lanzamientos de Wii. Terrorífico".

Buen culo.

No se recomienda dispararle a tu novia

"Es una satisfacción para su piel".

FEBRERO

UN AÑO DE PETICIONES IGNORADAS DE JUEGOS PARA LA CV
Sólo conseguimos: el 33% de los juegos de Mega Drive, el 25% de PCE, el 25% de Neo-Geo, el 10% de los juegos de SNK y el 0% de los juegos que pedimos de Jaleco, Irem, Koei, Capcom, Konami, Square-Enix, Taito y Tresaure. Vaya.

Calidad sobre cantidad. En febrero sólo se lanzaron tres juegos. Por suerte, dos fueron clásicos instantáneos: *Excite Truck* (más profundo de lo que pensáis) y *Kororinpa* (con más pandas de lo que creéis). Al pasar menos tiempo jugando, hemos podido perfeccionar nuestras celebridades Mii y solventamos debates en el canal Opiniones. Rockstar anunció *Manhunt 2* en Wii. Por otro lado, una mujer pereció intentando ganar una Wii en un concurso de ver quien más bebía.

Hay quien dice que "tiene una música que sale del trasero de Satanás".

MARZO

NOTAS MEDIAS DE LOS ANÁLISIS DE ESTE AÑO
Lanzamiento: 67 / Enero: 83 / Febrero: 70 / Marzo: 64 / Abril: 64 / Mayo: 65 / Junio: 65 / Julio: 51 / Agosto: 66 / Septiembre: 50 / Octubre: 64 / Noviembre: 75.

Los juegos de Wii se pusieron pronto al día: *Sonic, SSX Blur, El Padrino, Heatseeker, Dragon Ball Z* y *Medal of Honor* salieron en una rápida sucesión. Empujar a los peatones con nuestro Wiimando y nunchaco, guiar aviones con giros suaves y realizar golpes especiales capaces de destruir planetas con los movimientos de nuestras manos. También aparecieron cosas bastante mejorables, aunque el discurso de Miyamoto en la GDC ´subió bastante el listón: anunció un canal para comparar Mii y mostró el primer vídeo de *Galaxy* en 2007.

El corazón ardiente de Sonic: da pie a miles de chistes crueles.

TOP 3 LAS MEJORES FRASES DEL FORO

Tema: Kororimpa sale a la venta hoy
Stopthat: Cuando la pelota del perro hace ruido, me recuerda, no sé por qué, a mi ex-novia...

Tema: Samba De Amigo Wii (4 diciembre 2006)
NGM Mat: Por si acaso me estás leyendo, Sonic Team... ¡POR FAVOOOOOOOOR!
The Elfoid_TFS: No va a ocurrir.

Tema: Se rompen las correas
Juno: Sólo se escapa a los novatos sudorosos.
Wil: No seas idiota y ya está.

Cuidado: sólo apto para gigantescas manos.

La boca dice "hora de la samba".

Algunos lo llaman amor de perro.

JUEGOS QUE AMAMOS EN SECRETO... ¡AUNQUE NOS LOS CARGÁSEMOS!

De vez en cuando sale algún juego malo que nos deja con ganas de más. Es una relación poco sana; pero pese a sus defectos y crueldad, no podemos dejar de jugar a estos títulos...

Locos por el Surf (69%) "En realidad creo que lo analicé. No es bueno, pero me gusta la sensación acuática, sobre todo al hacer surf en una noche de luna llena".

Furu Furu Park (50%) "No me entendáis mal: es muy malo. Pero los combates de afro gigantes y desnudar geishas tienen su puntillo".

Rock 'n' Roll Adventures (39%). ¿Por qué? "Porque es tan malo que su nombre aparece mal escrito en el lateral de la caja. Qué clase".

Ratatouille (63%) Aunque reconoce que le encanta "cualquier cosa que tenga que ver con ese miembro de la familia de los roedores".

Transformers (56%) "Acabé jugando un montón a este título, a pesar de ser tan malo. La muerte cerebral tiene algo relajante".

Barnyard (65%) "Venga, es básicamente un GTA para niños pequeños, y hay un montón de cosas con las que divertirse un rato".

ABRIL

UN AÑO DE COLORIDAS MALDICIONES
Ver cómo la carreta es destruida por 50ª vez en *Twilight Princess* / El jefe final de *Metal Slug 3* / Descubrir que las pantallas de error de Strikers tienen su propia melodía / Las puertas de los váteres en Raving Rabbids.

Tal vez haya sido el peor mes (¿*Prince of Persia* y *Wing Island*?), pero también estuvo cargado de promesas de futuro. Sega se llevó el primer premio, al anunciar *NiGHTS* para Wii y curar las viejas heridas de la compañía al unir a Sonic y a Mario en competiciones atléticas. Capcom también logró acelerar nuestros corazones, revelando que estaba trabajando en *Umbrella Chronicles* y con el anuncio de *Resident Evil 4* para Wii. Luego llegaría el Canal Internet completo y la CV supo que recibiría juegos de Neo-Geo.



Wing Island fue una decepción sonada.

MAYO

UN AÑO DE CHORRADAS
Los rayos X de *Trauma Center* / El mandil y el gorro de *Ratatouille* / La máscara de Noel Edmons / El algodón de azúcar de *Carnival* Games / La tarjeta de memoria de *Metroid Prime* / un saco de algas de *Piratas del Caribe* / Un Boba Fett de Lego / Un Wiimando de cabeza de cabra de *One Piece*.

Wii alcanzó los seis millones, aunque no gracias a los lanzamientos de mayo, como *Spider-Man 3* y *Bionicle Heroes*. Mayo fue un mes clave en Europa, ya que se lanzó el juego online con *Mario Strikers Charged*. Aún a pesar de no ser un ejemplo brillante, *Strikers* demostró que la Wii podría ofrecer interesantes enfrentamientos online. No hace falta decir que los españoles nos apuntamos enseguida. No todo era bonito, ya que seguía la escasez y la crueldad de pasar por alto el soberbio *Eledees*, pero ayudó el lanzamiento de la página web de *Smash Bros*, llena de información.



La cara para encontrar un partido de Mario Strikers.



TOP 3
LAS MEJORES FRASES DE REGGIE

Al pronunciar su nombre (no la parte de Reggie, claro está)
"Fee-Suh-May"

Sobre su masa corporal
"El músculo es más pesado que la grasa".

Sobre *Halo 3*
"Wii se enfrentó al llamado "lanzamiento más grande de la historia del entretenimiento" y logramos nuestro mejor mes del año. Ellos dispararon su bala y nuestra pistola está cargada y lista para disparar estas navidades"."



"Bla, bla, bla... Wii... Bla bla... ventas... bla, bla..."

¡IMPRIME DINERO!

Al acoger las mejores experiencias jugables de 2007, es fácil olvidar que la Wii también es una máquina de ventas...

En su primer mes de vida, esos pulcros bordes blancos vendieron 1'25 millones de unidades en EE.UU., 0'8 millones en Europa y unos no demasiado malos 1'14 millones en Japón. Unos números que contaba con el apoyo de la incesante hilera de gente con ojos llorosos que salía de las tiendas GAME sin Wii. Los problemas de producción son el único problema a la hora de evitar que Wii despegue en ventas. A pesar de los planes de Nintendo para aumentar la producción a 2'5 millones cada mes, muchos analistas predicen que la demanda seguirá superando a las unidades disponibles hasta 2009; alcanzar los 6 millones en abril no supuso ninguna fractura en las listas de reserva de la consola. Cuatro meses y tres millones de unidades después, la Wii superó a Xbox 360 en ventas; aunque *Halo 3* conspiró para devolver a la máquina de Microsoft al primer puesto. El enfrentamiento continuará en Navidades.
No podemos olvidarnos del software. En Japón, *Wii Sports* y *Wii Play* han vendido cada uno más copias que todos los juegos del catálogo de PS3 juntos, y gracias al atractivo del Wiimando, *Wii Play* no ha abandonado los primeros puestos de las listas de ventas. Mézclalo todo y el color que obtienes es el del dinero, montañas y montañas de dinero; por no hablar de un aumento del 416% en las ganancias de Nintendo y una estadística impresionante: 2'5 millones de dólares de ingresos por cada empleado de Nintendo. Ese es el tipo de fuerza trabajadora eficaz con el que muchos sólo pueden soñar.

Contad con que se tripliquen las ventas cuando llegue WiiFit

NUESTROS 20 MEJORES MOMENTOS WII DEL AÑO

La segunda parte de la lista, casi como una pareja que llega al restaurante por separado.

11. SIN AND PUNISHMENT
La joya de la corona. Sólo Dios sabe quién en el Cuartel General de Nintendo habrá hacer caso a NGamer, pero benditos sean; este shooter alocado y cargado de leones robóticos es sublime.



12. Mii CHANNEL
Todo el mundo recuerda su primera vez. La primera vez que añadieron labios de pez o pusieron ojos manga, y la primera vez que dudaron sobre lo gordos que deberían hacerse...



13. ANUNCIADO MARIO KART Wii
"Señores, calienten motores". Reggie anunciaba oficialmente la inevitable versión para Wii de *Mario Kart*, pero los clichés no pueden minar su promesa de la clásica brillantez Nintendo.



14. WARIOWARE
La mayor celebración Nintendo llegaría con los escenarios de 9-Volt y 18-Volt de *Smooth Moves*. *Nintendogs, Wind Waker, Animal Crossing, Brain Trainig*,... nadie está a salvo de la locura de Wario.



15. TRAUMA CENTER
Devolver todos los huesos a su sitio requería unos movimientos precisos, pero sin duda un momento cumbre de este año tiene que ser la cirugía de la misión Z-3, realizada con flashes de cámara.



16. METROID PRIME 3
Si el sistema de control de *Metroid* fuese una persona real, seguramente le regalaríamos bombones. No aceptaría nada, claro está, ya que es mucho más pulcro que cualquiera de nosotros.



17. ELEDEES
Algo que decir sobre el arma gravitatoria de *Half-Life 2*, ¿verdad? Contésta esta pregunta: ¿podrías usarla para lanzar una noria por el escenario, eh? ¿Podrías? ¿Podrías? Eso pensábamos.



18. PUZLES MALDITOS
La Wii nos hizo soltar muchos improperios por culpa de la extrema delicadeza de los movimientos de *Kororinpa* y *Mercury Meltdown*. Aunque claro, luego las victorias supieron mucho mejor.



19. INGENUIDAD DEL FLASH
Hay algunos creadores que están avanzando a pasos agigantados en la implementación de juegos Flash. A nivel de calidad, no está lejos el día en que igualen a algunos juegos de third parties.



20. MARIO STRIKERS CHARGED
¿Qué es mejor? ¿Saborear por primera vez el juego online o el sensual baile del Birdo? A pesar del lag, de las desconexiones y de los que sólo hacen publicidad, os daremos una paliza cuando queráis.





JUNIO

UN AÑO DE VALIOSOS SLOGAN
Umbrella Chronicles: "Nos morimos de pena" / *Alien Syndrome*: "En este espacio, nos oirás gritar" / *Transformers*: "Dinero disfrazado" / *Looney Tunes*: "¿Es que no hay nada interesante, viejo?" / *TMNT*: "Héroes en un juego a medio *terminar*"

Manhunt 2 cosecha buenas críticas... y acaba siendo prohibido al día siguiente. Los foreros estallaron de ira mientras la BBFC se negaba a dar una clasificación al juego de Rockstar, y Nintendo América se puso nerviosa. Esto consiguió, en cierto modo, que la llegada de *Resident Evil 4* (fantástico) y *Mercury Metldown* (fantástico para sudar) pasase desapercibida. Junio también fue testigo del lanzamiento número 100 de la CV europea, el excelente *F-Zero X*. Sin olvidarnos el lector Google optimizado para Wii.



Ada siempre nos alegra la vista.

JULIO

UN AÑO DE CANAL INTERNET Y JUEGOS FLASH
Warbears **tinyurl.com/24oz66** / *Tactical Assassin* **tinyurl.com/yn7t39** / *Missile Game 3D* **tinyurl.com/yzulcm** / *Scribble* **tinyurl.com/yaomd2** / *Gateway* **tinyurl.com/3xh5oy** / *Mario Strikers* **mariostrikers.nintendo.co.uk**

E3. Toma aire para todos los anuncios: *Mario Kart Wii* con carreras online, *Wii Fit* con un periférico en forma de tabla de equilibrio, Mario puede convertirse en abeja, *Check Mii Out* es el misterioso canal Mii del que se hablaba en marzo, Rockstar traerá *Table Tennis* y *Bully* a Wii, *Wii Zapper* y un montón de juegos con el que usarlo, se anuncia *Trauma Center 2*... buena época para ser un aficionado a la Wii. Los lanzamientos del mes: *Big Brain Academy* y uno de los peores juegos hasta la fecha para Wii, *Chicken Shoot*.



El pequeño Hitler de gelatina opina que eres un idiota.



¡DESVELAMOS LOS SECRETOS DE LA REVISTA !

A veces no se entienden los chistes, a veces no lo son. Aquí tenéis la explicación de algunos sucesos de NGAMER...

OPOONA EN CONTRA 4
"No, no, no. Opoona y Contra 4 no tiene nada que ver, pero en el número 3 de NGamer se podía leer en la preview de Contra 4 lo siguiente: "Esperamos poder poner nuestras manos encima de una versión de Opoona en un idioma que coprendamos antes de dar nuestro veredicto". Evidentemente, ese texto no se sustituyó al hacer la preview de Contra 4. Ups.

EL SEMÁFORO
¿Véis esos colores debajo de la firma de cada analista? Pues bien, tiene su significado, pero vosotros no lo sabéis, y nosotros no lo hemos desvelado. Digamos que tiene que ver con los gustos de cada integrante de NGamer...

ARRUINA ENCUESTAS
Sonic es un mal erizo, siempre anda enfadado y encima nos arruinó la encuesta sobre su aparición en *Smash Bros Brawl*. Desde ese momento le odiamos y prometemos que no será nuestra primera elección en el juego.

Sonic, estamos empezando a cogerte manía

Banksy, we salute you.

TÓMATE UN RESPIRO
De verdad, no odiamos a Diddy Kong, sólo nos tomamos un respiro cada vez que aparece. Nos molesta cada vez que se pone a saltar y a chillar. No es nada personal, de verdad. De hecho, si alguien le dedica unos versos malintencionados, prometemos sacarle en el foro. Palabra.

Hombros robóticos. Bigote. Terrorífico ojo rojo... ¿Papá?

TOP 3 JUEGOS DESAPARECIDOS

Project H.A.M.M.E.R.
"La respuesta de Nintendo a los juegos adultos. Desapareció misteriosamente a mediados de septiembre. Motivo desconocido"

Bob Ross Joy Of Painting
"Ah, Bob Ross. Nuestro equipo artístico estuvo llorando durante semanas cuando la desarrolladora anunció que dejarían el proyecto."

Thorn and Orb
"Le pedimos a la desarrolladora Crossbeam una actualización: hemos estado calaldos un tiempo, pero tenemos intención de ofrecer lo que prometimos'.

¿Existirán Thorn o Orb aparte de en este arte conceptual? Nos mostramos escépticos.

El placer... de... ¿qué?

AGOSTO

UN AÑO DE MALOS JUEGOS PARA LA CV
Un aburrido clon de *Breakout, Drop Off* / Destruir libélulas en *Bio-Hazard Battle* / Sprites más grandes que un gigante en *China Warrior* / Cambiar los pendientes de tu mujer por fichas en *Vegas Stakes* Echarles aerosol a mapaches en *JJ And Jeff*.

Los norteamericanos se levantaron para encontrarse con un brillo azul que significaba la llegada del canal *Metroid Prime 3;* una novedad promocional para Nintendo. Nosotros, en cambio, gozamos de una gran actualización de Wii. Relojes digitales, menús revisados y poder conectar teclados USB no son precisamente pocas cosas, pero nos habría gustado tener más elementos para sobrellevar una horrible temporada de juegos. Nintendo lanzó al fin *Trauma Center* en Europa, pero fue un mes flojo considerando que fue en el que Wii por fin superó a Xbox 360.

Necesitamos dos CC de sobeteos, ¡venga!

SEPTIEMBRE

UN AÑO DE ARTE INTERACTIVO PARA USAR EN EL CANAL INTERNET
artpad.art.com/artpad/painter • zefrank.com • tinyurl.com/dursu • snowflakes.berkleyus.com • wii4.com/sketchpad • flash-gear.com/stereo • tinyurl.com/2aolj2

Nueve millones de Wii, 8'9 millones de 360. Victoria de Wii, al menos para los ejecutivos de Nintendo. A los demás nos alegró ver la llegada de *Super Paper Mario* y aliviar así los peligrosos niveles de impaciencia ante la salida de Galaxy que habían ido aumentando desde el E3. Un gran título de plataformas en el que se podía cambiar de dimensión y que animó a los aficionados de Nintendo, mientras que la creatividad amable de *MySims* se hizo cargo de los usuarios casuales de Wii.

A Mario tampoco le gustó Chicken Shoot...



TOP 3
GRANDES SORPRESAS NINTENDO DEL AÑO

Wii Fit
"Un juego tan secreto que incluso Reggie se sorprendió cuando Miyamoto lo llevó al E3"

WiiWare
"Preguntamos, "¿dónde?" Nintendo reveló un épico catálogo de títulos para descargar en 2008: *Pokémon Ranch*, *Dr Mario* y un *Final Fantasy* completamente nuevo"

Smash Bros
"Estamos impacientes por su online, su editor de niveles y vídeos. Seguro al 98%."

También usaremos globos para bajar el peso.

¡Sorpresa! Canal Pokémon Ranch. ¡Sorpresa! No tiene grandes gráficos.

Porque nada nos hace desear tanto Smash Bros como Demon.

NUESTROS 5 PEORES MOMENTOS WII DEL AÑO

Esas sensaciones que te hacen sentir peor que al dejarte el gas abierto.

DECEPCIONES DE LA CV
¿Actualizaciones con juegos retro que llegarían cada viernes a nuestra Wii? Genial. ¿Juegos retro que llegan sin optimización PAL, con bordes negros y un 17% menos de velocidad? No mola tanto.

FESTIVAL DE BASURA
En el número 6 nos alegramos de que las pequeñas desarrolladores pudiesen emplear los kits de desarrollo de Wii. ¿El resultado? Chicken Shoot. Billy The Wizard. Balls of Fury. El sello de calidad llora.

SINCRONIZACIÓN
¿Jugamos juntos? No, por culpa de una horrible mecánica de sincronización. ¿Aquella partida de cuatro jugadores a *Monkey Ball*? Fue la ÚNICA vez que hemos conseguido jugar cuatro personas a MB.



ESPERAR JUEGOS
Abril. En ese mes llegó a Norteamérica *Super Paper Mario* ¿Nosotros? Tuvimos que esperar a septiembre. ¡Septiembre! Los americanos contaron con cuatro meses para llenar la red de spoilers.

BLANCURA
Llevamos todo el año esperando noticias sobre los nuevos colores de Wii; pero, ¿dónde están? Se nota particularmente la ausencia de la Wii negra. Supongo que deberemos vivir con las calcomanías.

NUESTROS 3 NUEVOS MEJORES AMIGOS

BOLA PANDA – KORORINPA
El redondo masticador de bambú hará derretir hasta al más frío de los corazones. Debería tener su propio juego por gruñir.

MIDNA – TWILIGHT PRINCESS
Fresca, mezquina e hilarante de ver encima de un Link a cuatro patas, Midna es ese vistazo a la oscuridad, en compañía con un colorido plantel de personajes.

Si Tingle tuvo su propio juego, Midna también debería

FRANCIS – SUPER PAPER MARIO
Responsable del peor enfrentamiento, Francis consigue ganarse el perdón gracias a su brillante nivel de frikismo. Muy técnico, de hecho.



3 PERSONAJES QUE ODIAMOS



DEWY – DEWY'S ADVENTURE
Saludemos al personaje más simplón de la historia. Todos los bebés balbucean y tienen sonrisas idiotas, éste es un completo muermo.

SHAHRA SONIC Y LOS ANILLOS SECRETOS
Dejamos de jugar a Los Anillos Secretos no por culpa de la velocidad, sino por el sentimentalismo odioso de Shahra. ¿Y nuestra promesa? Oh, oh, vuelta a empezar...

MARTILLEADORES
Aunque la culpa de la potencia de los éstos es de Next Level Games, los que deberían ir a la hoguera son los tramposos que no dejan de usar su movimiento especial.



OCTUBRE

NUESTRO PLANETA MARIO GALAXY
Iba a tener fragmentos de estrella, pero los chicles que usamos eran demasiado pesados. / Ese efecto del agua lo logramos con servilletas de cafetería cubiertas por una película transparente. / Desespera a la chica de la seguridad y la salud de nuestra oficina.

El primer gran éxito de Nintendo tras *Twilight Princess* llega por fin y es una maravilla. *Metroid Prime* sigue la regla de que nadie conoce las consolas de Nintendo como Nintendo. No quiere decir que las cosas vayan a ser así siempre; este mes también supimos que Capcom estaba convirtiendo su maravilloso *Okami* a Wii, y Sega anunció *Superstars Tennis*. Oh, espera, ahí llega Nintendo con noticias de que *Smash Bros* será online, con grabación de combates y editor de niveles.

Corruption se pega a tu sinapsis de diversión como lo haría un Metroid.

NOVIEMBRE

UN AÑO DE ESPECULACIÓN SOBRE GALAXY
No será 3D, sino un mapa 2D a lo *New Super Mario Bros* / Los minijuegos harán aparición. / Yoshi tendrá cameo. / Wario aparecerá comandando un ejército de murciélagos hipnotizados. / Puedes sacar nabos del suelo, como en *Super Mario Bros 2*. / Unos labios espaciales gigantes jugarán un papel clave.

La Navidad llegó pronto, ya que el juego del año se lanzó el día 16. Eso es, *Cars: La copa Internacional de Mate*. Es broma, todos sabemos de qué estamos hablando. ¿Un fontanero? ¿En el espacio? Sí. Ese mismo.



Un champiñón, demasiados Marios



FÒRUM


EM@IL
revistagamer@globuscom.es

Qué opinión te merece NGamer. Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía. Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario.

En este número hemos querido saber que opina la industria, pero el **Fòrum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana.


DIRECCIÓN
Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

Para suscripciones, por favor consulta la página 97.



LA CARTA DEL MES

ESTE MES, LA CARTA SE LLEVA DOS JUEGOS, Y EL PRÓXIMO MES, ¡OTROS DOS!

Hola, me llamo Roi y soy vuestro fan número uno. Compré vuestras dos revistas y las leí con una sonrisa de oreja a oreja de principio a final. Estoy de acuerdo en todo lo que decís y en todas las puntuaciones excepto en una: *MySims* de Wii. Le dais un 90, yo le daría un 70.Aquí teneis el análisis , que a mi juicio, debería haber aparecido en vuestra revista Nº1:

GRÁFICOS:7-Bonito diseño pero las versiones de PC (o las de GC) lucen mejor. Animaciones repetidas.
SONIDO:5-Melodías monótonas. Los sims hablan en una mezcla de balleno con chino.
JUGABILIDAD:7-Aquí podríamos hacer una diferencia: el juego en si (los objetivos) y la construcción en el taller. Los objetivos son todos iguales. La construcción (como bien decís) es genial.
INNOVACIÓN:8- Usa bien el mando. Es nuevo y a la vez (no sé porque) viejo. Tengo la sensación de haber jugado a algo igual antes.

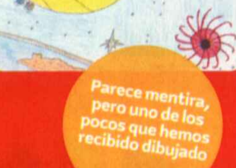
EN RESUMEN: Es un juego entretenido pero si teneis 60€ para gastar hacedlo en juegos como Super Mario Galaxy o RE: Umbrella Chronicles.





ABASTECIMIENTO

Nintendo y las demás compañías tienen "marginada" a Europa. No entiendo como nos pueden tener 6 meses sin nunchacos,como tardan en reponer la consolas y juegos (no tienen la Silver ni *Corruption*,ni el *Galaxy*,ni *Phantom Hourglass*... hasta mediados de enero. Repusieron 40 Wiis para estas fechas (de consumo). Podrían tener un poco de cuidado.Espero que,aunque la demanda sea grande,intenten fijarse más por estos lares,que solo se centran en Japón y EE.UU.
Roveryntendo


Parece mentira, pero uno de los pocos que hemos recibido dibujado

Todos sabíamos que Nintendo tendría problemas de abastecimientos. No queríamos pensarlo pero así era. Cuando ellos se sentían confiados de disponer de suficientes Wiis nosotros éramos su semáforo en ámbar. Ahora todo se traduce en retiradas de campañas de publicidad, hasta el momento propicio.

NO MORE HEROES

No se qué leches pinta el PEGI,cuando nunca se tiene en cuenta,todas las compañías lo tienen en cuenta en Inglaterra, pero qué porras,cada cosa en su sitio, si en España el juego es un +18,pues es un +18 pero no tiene porque ser censurado,si en inglaterra es un Adults Only pues que hagan lo que quieran allí,pero que no nos fastidien a toda Europa. Cuando dejemos de ser PALetos,se nos tendrá en cuenta de verdad,mientras tanto todas las compañias se rien de nosotros.
Camecube

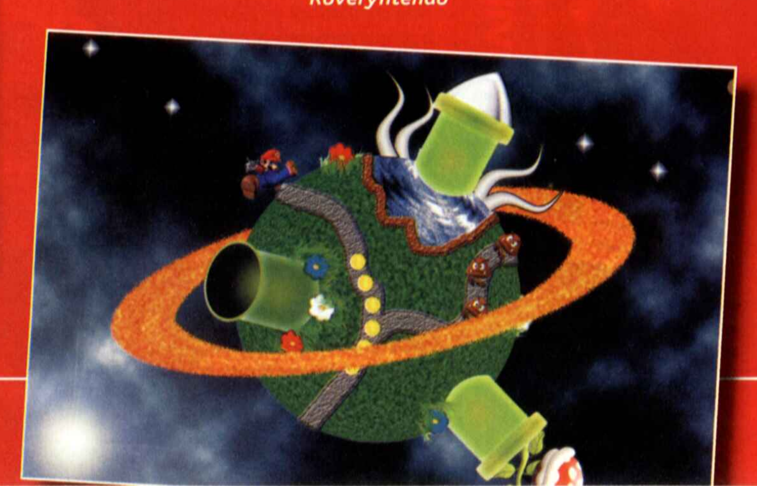
El problema de la censura nos atañe a todos, pero ojo, seamos cuidadosos; al fin y al cabo, es violencia, así que no debemos defenderla a capa y espada, sino entender a quién va dirigida, y que pese a los códigos como el PEGI, tenemos que ser nosotros, los usuarios, los primeros que lo respetemos.

ENCUESTA

ZAPPER vs ZAPPER
Un nuevo periférico ha llegado a nuestras vidas. Y queremos saber si te gusta ¿Qué te parece la moda arcade que conlleva? ¿Vas a comprar este periférico?

ENCUESTA DEL MES PASADO
¿Mario Kart o *Smash Bros Brawl* para jugar online?

SMASH BROS **39%**
MARIO KART **61%**



LO MEJOR DE LOS FOROS

Únete a la discusión en http://foros.ngamer.es

VENTAS

Dj Rubens: Wii ya ha superado a GameCube en Japón
Superman: El éxito de Wii es incomparable, tanto con las anteriores consolas de Nintendo, como con las de la actual competencia.GameCube ha tenido unas ventas bastante discretas, ahora que por fin Nintendo se ha atrevido a mostrarlas.

NUEVO ZELDA

Yandrak: Dicen que Nintendo está pensando ya en un nuevo Zelda para la Wii, posiblemente secuela del *Twilight Princess*...¿Será verdad?
Camecube: que nos hagan un Zelda decente como lo fue *Ocarina of Time* y *Wind Waker*
Zaragonio: seguro que sacan otro normal y corriente pero dentro de un par de años.

CHAT DE VOZ EN Wii

Iniciado por Camecube
Cantine: Si en DS se pudo no veo porqué no se debería integrar esta función en la Wii.
Smashbrother Me gusta la idea, ¿por dónde se hablaría?
Serban sería un *headphone*, me imagino vamos...
Arandanus el de el Pokémon P/D funcionaba bastante bien.

GANADORES

Relación de premiados con un pack Guitar Hero y los premiados con una carcasa exclusiva Guitar Hero, sorteadas en el número 2 de NGAMER:

GUITARRA + JUEGO

- Jorge Baena Herrera, Alcalá de Henares (*Madrid*)
- Sergio Ruiz Sanz, Hontoria (*Segovia*)

CARCASA EXCLUSIVA

- Eva Moreno Núñez, Corral-rubio (*Albacete*)
- Sergio Esparcia García, *Valencia*
- Joseba Flores Izaguirre, Elorrio (*Vizcaya*)
- Raúl Peris Maset, *Valencia*
- David Cebrián Martínez, Manises (*Valencia*)
- Jaime García Marco, Villafranca de los Barros (*Badajoz*)
- Eduardo Gómez García, *Toledo*
- Alejandro Largacha Ferreras, Amurrio (*Álava*)
- Daniel Vilchez Narváez, *Granada*
- Eduardo José Cuzón Tamarit, *Valencia*



Este planeta está hecho un ovillo

DE MII PARA TI
Lord vader

SIMPLICIDAD

Cada vez más personas opinan que los juegos de Nintendo son infantiles. Que tengan gran colorido y jugabilidad simple no quiere decir que sean fáciles. Hay que superar esa barrera. Si un juego te gusta, NADIE tiene derecho a tacharte de estúpido. En mi instituto se aprecia el intento de ser los más duros. Si dices que tienes una Wii, eres tachado de niñato. Desgraciadamente esto es una realidad, y no todos tenemos a alguien que sea capaz de mostrarnos los puntos de vista adecuados.

Optimus

No se trata de que alguien que te muestre el punto de vista adecuado, sencillamente porque no existe. Es más importante que cada uno tenga sus gustos y no dejar que nadie le imponga los suyos. Si alguien no juega a un determinado tipo de juegos porque son infantiles o violentos, puede estar perdiéndose gratas experiencias. Tenemos que respetar sus gustos, siempre y cuando no nos intenten imponer los suyos.

WII UN ÉXITO A CORTO PLAZO

Me hallaba pensando yo en esta simpática frase de Sony cuando, retorcido mentalmente, encontré otra similar; pronunciada por un personaje curioso y querido por la afición culé. Un hombre que después de ganar al Barça dijo: "Hemos ganado al mejor equipo del mundo". Y yo en mi más absoluta inocencia asentí gratamente y este señor me cayó bien.
Pero mi madre, con su afilada lengua, rompió mi

Para muchos, que Link nos trajese los regalos sería perfecto





PIENSA EN 20

Di lo que quieras pero tan sólo en veinte palabras

SMASH BROS BRAWL
SSBB un juego para luchar ademas de ganar, la derrota no esta permitida y la Bola Smash habras de alcanzar
kenshin

Ike ataca a Meta Knight con su Gran Aether, pero este lo esquiva con su capa dimensional. Comentarios de Telecinco.
Der Kaiser Pexy

A LINK TO THE PAST
Zelda, qué gran pasión,
¿A caso se nos presentará la ocasión
De revivir la ilusión?
¿Será el PASADO la solución?
2Nintenderaspo215

SADNESS
No necesito veinte palabras para expresar mi reclamo desesperado a Nibris, me basta sólo con cuatro: ¿Dónde demonios está Sadness?
dreamsurfer

NGAMER
NGamer es la revista por la cual me levanto cada dia con una sonrisa de oreja a oreja.
Juan Ki

MARIO KART Wii
Una cosa que me inquieta y preocupa de este juego... es que los personajes tengan un solo coche asignado.
Elekisele

RESIDENT EVIL: UC
Recorrer la Historia de *Resident Evil* desde *Zero* hasta el final es increíble, y aun mas si lo haces acompañado!
Serban



Buen shooter *onrails* con un multijugador que está muy bien. Lo malo es que es bastante corto.
Glitch



Este es el planeta ganador de nuestro concurso. ¡Las figuras son origamis!

felicidad: -Pero Sam, ¡Si acaba de decir que son mejores que el Barça!- ... Y lo entendí.
Es entonces cuando, aprendida la lección, me doy cuenta de que esa frase (La de Sony) encierra una profunda prepotencia, y un profundo e incomprensible orgullo.

magnar

Las compañías siempre se han dedicado a este tipo de lanzamientos de pelota al tejado del rival. Eso sí, a excepción de por la boca de Fils-Aime, no creo que oigas mucha respuesta de Nintendo. Cada uno tiene su forma de actuar. Y Nintendo, por lo general, se concentra más en hacer juegos.

LA CONSOLA VIRTUAL

No entiendo porque nos obligan a pagar por juegos sin ningun coste de distribución,por juegos que ni tan siguiera han sido traducidos.
¿Que es eso de pagar 5 € por un juego como Zelda que salio hace unos 20 años? ¿O pagar 12 por Sin & Punishement juego que Nintendo tuvo el error de no traernos en su momento?
Nintendo debería esforzarse por algo que no le cuesta apenas dinero mantener.

Zaragonio

La Consola Virtual es una herramienta excelente para devolver a la vida juegos con los que pasamos grandes momentos antaño o que no tuvimos la ocasión de jugar. Traer de nuevo esos momentos tiene su precio, y en puede estar más o menos justificado. Cierto es que no implica que algunos no vengan traducidos, y no hagan honor al sello de calidad de Nintendo. En nuestras manos está decidir si lo apoyamos o rechazamos con nuestros Wii Points.

LA SECCIÓN FÓRUM

En 3 números hemos visto que tiene sus páginas, pero me gustaría que tuviese más, así cabrían más opiniones y preguntas, cosa que me agradaría mucho.
Anteriormente he enviado opiniones y preguntas a otras revistas, pero no me las han respondido, no quiero que pase lo mismo con NGamer. Me gustaría que tuviese más páginas, así cabrían más opiniones y dudas.
Obviamente, no digo esto por mí, sino por todos, así al salir en la revista tendrán esa alegría de "he salido" o "han respondido mi duda".

Cantine

La sección Fórum es un espacio para vosotros, y no está cerrada a una posible ampliación en el futuro. Aunque por el momento, esta sección es una puerta abierta a un espacio más amplio, y en constante renovación, que es el foro. (www.foros.ngamer.es). Ese espacio sí es verdaderamente importante, pues expande el corto espacio que disponemos en estas páginas con más opiniones, más usuarios y una gran comunidad formada por todos vosotros.



GANADOR
SORTEO PLANETA MARIO

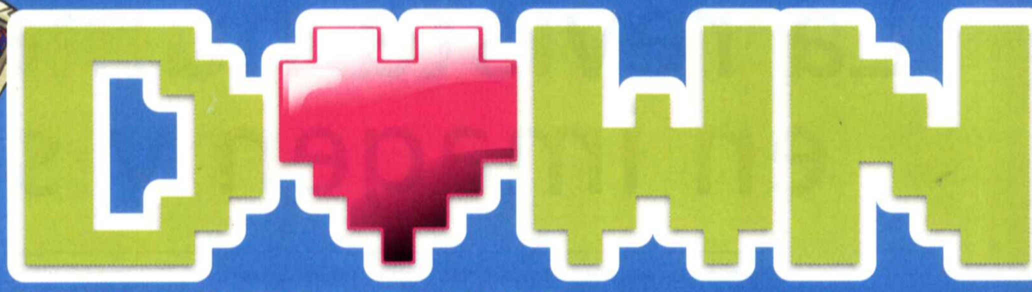
Wii + DS + 10 juegos Mario:

FRANCISCO LÓPEZ GARCIA, *LA UNIÓN (MURCIA)*

GANADORES

RELACIÓN DE PREMIADOS EN EL CONCURSO "CONSTRUYE TU PROPIO PLANETA", DEL NÚMERO 2 DE NGAMER

2. JUEGO SUPER MARIO GALAXY:
- Daniel López Carrillo, *Parla (Madrid)*
- Javier Hidalgo Valiente (*Zaragoza*)
- Iván Martín Blanco, Madrid
- Pedro Sáez Lázaro, *Rubí (Barcelona)*
- Víctor Barceló Rubio, *Maella (Zaragoza)*
- Alberto García Alcazar, Alcorcón *(Madrid)*
- Juan Manuel Boehme Rodríguez, Colmenar Viejo *(Madrid)*
- Bryan Temprado Battad, Rivas *(Madrid)*
- Raúl Valera gil, Elche *(Alicante)*
- Jose Ramón Cuesta Campuzano, *Santander (Cantabria)*
- Alberto Martínez Avilés, *Madrid*
- Iván Rojo Antequera, *Camarma de Estervelas (Madrid)*
- Silvia Lozano Moledo, *Barcelona*
- Sergio Barba Soler, *Málaga*
- Enrique López Jiménez, *Cájar (Granada)*
- Iván Mulleras Rodríguez, *La Cellera de Ter (Gerona)*
- Pol y Jordi Folch Eguren, *Barcelona*
- Omar Franco Saleh, *Sevilla*
- Christian Fornell Weller, *Chiclana de la Frontera (Cádiz)*



RECUERDOS DEL PASADO

Seguro que este mes disfutáis esta sección aún más todavía, y es que hemos incluido alguna que otra sorpresa.

Pero simplemente mirando esta página ya podéis ver la calidad de las mismas. Otra empresa se une a nuestro particular libro de historia. Se trata de Intelligent Systems, y a más de uno le sorprenderá lo que leerán de ellos en estas líneas. Como vien dice el subtítulo de este reportaje, un grupo de visionarios.

Nuestra máquina del tiempo regresa para anunciarnos las novedades de ayer y de hoy. También podéis consultar nuestra base de datos con todos los juegos que podéis encontrar en la Consola Virtual. Y como hemos dicho al principio, una sorpresita bastante suculenta. No os digo más. ¡Disfutadlo!

LECCIÓN DE HISTORIA

INTELLIGENT SYSTEMS

UN GRUPO DE VISIONARIOS

No pasa ni un solo día en la redacción de NGamer sin que Intelligent Systems juegue un papel importante en nuestro trabajo. No hablamos de nuestro ritual matutino de hacer ejercicio con *WarioWare: Smooth Moves*, sino de una mágica caja azul que tenemos en una esquina escupiendo pantallas. Ninguna de las pantallas de DS que ilustran la revista serían posibles sin esa caja azul: un aparato para hacer capturas de imagen creado por Intelligent Systems.

Uno de los personajes de Fire Emblem por cuya muerte hemos gritado y sollozado

Trabajo duro

Intelligent Systems se dedica tanto al hardware como al software, en parte gracias a la predilección por la tecnología que tiene la figura más importante de Systems, Gunpei Yokoi. La historia de Yokoi podría cubrir varias de nuestras lecciones de historia, pero resumiendo: se une a Nintendo, arregla máquinas de hanafuda, diseña juguetes, llega a director de R&D1, diseña Game&Watch, conoce a Miyamoto, entrena a Miyamoto, Miyamoto le supera, R&D1 necesita crecer, Yokoi se expande a Intelligent Systems[1].

Teniendo en cuenta que el primer juego que llevó oficialmente el nombre de Intelligent Systems en su pantalla de título fue *Paper Pario* en el año 2000, tenemos la friolera de 13 años de misterio que investigar. El equipo de R&D1 de Yokoi trabajó muy de cerca con ellos, hasta el punto de que su aportación es difícil de determinar. Los primeros títulos de NES, *Ice Climber, Tennis, Excitebike* y *Urban Champions*,



Este minijuego de *WarioWare* está basado en los juegos con pistola de luz que desarrolló Yokoi.

mantienen todos importantes vínculos con el equipo, aunque ninguno de ellos es su trabajo típico[2].

Si acaso, son unas muestras de mediocridad (al menos en comparación con los *Mario* y *Zelda* de Miyamoto) que animaron el importante salto de calidad que llegaría en 1986. Ni *Metroid* ni *Kid Icarus* necesitan introducción, y *Famicom Wars*, que salió sólo en Japón, sentó las bases de *Advance Wars* en un abrir y cerrar de ojos.

HISTORIA ENLATADA NUESTRAS SELECCIONES INTELIGENTES



BattleClash Muchos de los juguetes de Yokoi contaban con la pistola de luz. No es sorpresa pues un juego de IS dedicado al *Super Scope*. Team Battle Clash desarrolló este shooter alienígena.



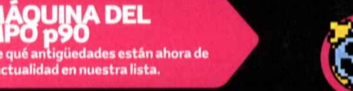
Tetris Attack Conocido como *Planet Puzzle League*. Nintendo América les obligó a utilizar la licencia de *Yoshi's Island*, por lo que mucha gente lo tildó como un juego para conseguir dinero fácil. Serán burros.



Fire Emblem: Seisen no Keifu Niños que crecen para dejar patentes los genes de luchadores de sus padres. En realidad, a la hora de jugarlo resulta mucho más emocional de lo que parece.



Pokémon Puzzle League Les obligaron a usar la licencia de *Yoshi's Island* para *Tetris Attack*; y luego Nintendo volvió a repetir el mismo error y les obligó a utilizar ahora a *Pokémon*. ¡Dadles un respiro!




LA MÁQUINA DEL TIEMPO p90
Descubre qué antigüedades están ahora de rabiosa actualidad en nuestra lista.

1 Todo el artículo llegó a estar escrito de este modo tan esquemático. Sería un buen chiste, pero el sentido común nos dijo que sería mejor no hacerlo. 2 A nivel hardware, su trabajo es más fácil de documentar. Crearon a ROB, que fue vital a la hora de que la NES se hiciese un sitio en las tiendas norteamericanas, consiguiendo sorprender a los dueños de las mismas que estaban en contra de los videojuegos.



"Se dedicaba al 100% a *Mario 64*. Siempre estaba allí, sentado con una máquina..."
THE MAKING OF... PÁG 88

LOAD



Menuda cara que pone al lanzar pastillas. Resulta evidente que no es un médico de verdad

La llegada de la Game Boy de Yokoi en 1989 debería haber supuesto el florecimiento de su equipo, pero una vez más sufrieron a la sombra del éxito de la franquicia de Miyamoto. *Super Mario Land* y *Dr Mario* (Intelligent Systems le cogió el gusto a los puzzles tras adaptar *Tetris* a NES) fueron populares, pero no dejaban de ser nuevas entregas de las creaciones de Miyamoto. Hacía falta una mascota que rompiese con las restricciones del diseño: fue la llegada de un gordo amante del ajo.

Es él, Wa-r-io

Diseñado como el anti-Mario, muchos han usado a Wario para representar el elemento anti-EAD del equipo de Yokoi. Creado por el diseñador de *Metroid* e *Icarus*, Hirofuyumi Matsuoka, Wario ha hecho las veces de mascota no oficial en juegos como *Wario Land* y *WarioWare*; representa todo lo que "está ahí" en el trabajo de Intelligent Systems.

Intelligent Systems estaba expandiendo sus esfuerzos para el desarrollo para consolas, mientras Yokoi se centraba más y más en Game Boy. El más destacable fue el Team Emblem, quien lanzó *Fire Emblem* en 1990 para la Famicom[3].

El trabajo del Team Shikamaru es más variado. Tras el desarrollo de *Mario Paint* y *Sim City* para SNES, el equipo se unió al de Game Boy R&D1 bajo el brillante nombre de Team Deer Force[4]. El resultado fue *Super Metroid*. Pronto se le encomendó al Team Shikamaru la tarea de proveer de software a la Virtual Boy. Fue un fracaso, y la dimisión de Yokoi dejó al líder de Shikamaru, Takehiro Izushi, como director.



Team Deer Force en *Fusion* y *Zero Mission* usó el motor gráfico de Wario Land 4 de Intelligent Systems. ¡ES CIERTO!

Hay una imagen que viene a la mente durante esta historia; en el corazón de Nintendo reside un equipo de desarrollo que sólo pide que Nintendo le deje a su aire. Mirad sino *Advance Wars, Fire Emblem, WarioWare* y *Paper Mario*: estas franquicias están libres de EAD. Esa es Intelligent Systems. Vienen a demostrar que que Miyamoto no es siempre la mejor opción.



¿Te lo llevarías a casa para que conociese a tus padres?

DOWNLOAD

CONSOLA VIRTUAL

HACIENDO DEL TIEMPO NUESTRO MEJOR ALIADO

RETRO DESCARGAS

POKÉMON SNAP

CONSOLA: **NINTENDO 64** PUNTOS: **1000**
PEGI: **3+** JUGADORES: **1**

Ya sabes, ese experimento en el que tenías que hacer fotos de todos los Pokémons caminando por la isla. Podría ser el Endless Ocean de la época. Tiene nuevas funciones, que te permitirán subir tus fotos al tablón de Wii y compartirlas con amigos.



LIGHT CRUSADER

CONSOLA: **MEGA DRIVE** PUNTOS: **800**
PEGI: **12+** JUGADORES: **1**

Como os comentamos el mes pasado en el reportaje de Treasure en estas mismas páginas, *Light Crusader* marcó los inicios de Treasure en el RPG. Perspectiva isómetrica muy de aquellos días, y un estilo de lucha más pausado que la acción frenética de la época.



ROLLING THUNDER 2

CONSOLA: **MEGA DRIVE** PUNTOS: **800**
PEGI: **12+** JUGADORES: **1**

Acción de principios de los 90 de la mano de Sega con la segunda parte de este juego de disparos en el que manejaremos a un cuerpo de operaciones especiales que tendrá que detener a una organización. Ya sabéis, el pan de cada día.

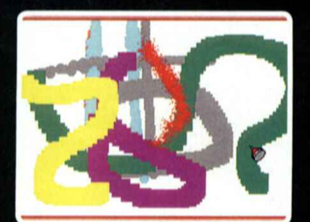


CYBERNATOR

CONSOLA: **SNES** PUNTOS: **800**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1**

Uno de los muchos juegos de acción para la época. Destaca su música y las particularidades del traje de asalto, que casi te convertían en un mecha: deslizandote a cortas distancias y usando una especie de jet pack. En cierto modo, nos recuerda a *Lost Planet*... o *Lost Planet* a él. Mmm.





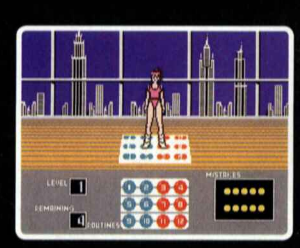
Mario Paint Pintar. Podría ser muy divertido con el Wiimando, quién sabe. También incluía un minijuego de aplastar moscas, que resurgió de nuevo en su posterior locura de *WarioWare*.



Tetris 2 Intelligent Systems fue la responsable del port del Tetris original para NES, pero no lo desechéis. Son juegos como este los que inspiraron la gloria y la velocidad de *Planet Puzzle League*.



Famicom Wars Nunca llegó a ver la luz fuera de Japón ("NES Wars" hubiese sido un nombre ridículo), pero tenía todos los elementos clásicos en su lugar, antes de que todas las cosas se volviesen más oscuras para DS.



Dance Aerobics Un predecesor de *Dance Dance Revolution*, diseñado para el Power Pad de NES que desarrolló Bandai[5]. La alfombrilla de la que todo el mundo parece haberse olvidado por algún motivo.



Donkey Kong 3 ¿Cómo, no está Jumpman? En esta ocasión juegas como Stanley el Fumigador, intentando echarle sprapy herbicida a Donkey Kong en los ojos. Hay quien dirían que es innecesariamente violento.



3 Posteriormente desarrollaría *Paper Mario* para N64, después de que el creador de *Emblem*, Shouzo Kaga, dejase Nintendo tras la cancelación de *Fire Emblem 64*. 4 Hay una cierta confusión con los nombres de los equipos. Deer Force no dista mucho de Shikamaru, ya que "shika" y "deer" significan ambas ciervo, y "maru" significa bien desarrollado. Para un japonés, la diferencia era mínima entre ambos nombres. 5 Contad con ver el regreso del Power Pad en 2008, cuando Bandai Namco lance el nuevo modelo para Wii con Family Trainer Athletic World.



El castillo de Peach era el punto de partido inicial a la aventura. Desde este lugar podíamos acceder a todos los mundos cruzando los distintos cuadros.



Pese a época, las animaciones y los modelados de los personajes nos transmitían grandes sensaciones. Nos hace pensar que todas las épocas lo han hecho.



Ese icono que veis en la esquina inferior derecha fue la solución inteligente al problema de la cámara. Si no se podía variar el ángulo, dicho icono aparecía tachado.

CÓMO SE HIZO

SUPER MARIO 64

Siempre estaba allí, sentado con una máquina...

La reputación de Nintendo como innovadora y reina del sector del entretenimiento y de la industria alcanzó un nuevo punto álgido en 1996. *Super Mario 64* no se parecía a ningún otro juego hasta la fecha. Su estructura atrevida y original, así como su aspecto visual, inspiraban a toda una nueva corriente de pensamiento entre los desarrolladores del mundo, y posiblemente siga siendo el título más influyente desde *Doom*.

It's-a me

Pero dejando a un lado los logros históricos, *Mario 64* sigue siendo mil veces más satisfactorio e intuitivo que su rival más próximo. Lo cual nos lleva a la pregunta: ¿cómo creas una magia semejante?En una oficina amplia, los distintos componentes del equipo se situaron en una serie de cubículos: artistas y codificadores orbitando alrededor de un centro de diseñadores. El programador Giles Goddard recuerda: "podías levantarte y gritarle a alguien que estaba trabajando en *Wave Race 64*, justo al lado de alguien que estaba con *Mario 64*. Era una disposición bastante buena".

Para el primer título de N64, Mario era la elección natural. El equipo hizo uso de los ordenadores personalizados Onyx e Indy de Silicon Graphics para emular la N64, aún no terminada; el proyecto se convirtió en la prioridad de Miyamoto entre los cuatro títulos en desarrollo.

Goddard revela: "tres de los juegos no eran de alta prioridad. Así que se dedicaba al 100% a Mario 64. Siempre estaba allí, sentado con una máquina y jugando con las demos que íbamos preparando".

El juego evolucionó junto al hardware de N64. Durante los primeros seis meses, antes de tener el mando de control, el equipo tuvo que usar el teclado para mover a Mario. Con el tiempo, lo trasladaron a un analógico modificado de una consola rival, junto con cerca de 100 prototipos de N64 diferentes.

Pero sorprendentemente, después de tanto experimento, no todo el mundo estaba satisfecho. Miyamoto en particular no estaba contento con los botones C del mando. Goddard dice: "hace un par de años hablé con él, y dijo que hubiese sido mejor tener dos sticks analógicos. Habría ofrecido un mejor balance el contar con la misma configuración a la izquierda y a la derecha".

Lo más importante era conseguir perfeccionar el modo en el que se movía Mario. Antes de crear ningún escenario, Miyamoto tuvo a Mario dando vueltas por un simple suelo cuadriculado, con objetos que podía recoger. "Gran parte de las animaciones ya existían antes de tener nada del juego", explica Goddard. "El Mario que teníamos ofrecía básicamente el mismo aspecto que lució en la versión final".

Al tratarse del primer proyecto propio en 3D de Nintendo, hasta Miyamoto tenía dudas sobre la dirección que se debería seguir en términos de jugabilidad. Recrear las sensaciones del Mario clásico sin las restricciones de sprites planos era una tarea sobrecogedora. "Nos pasamos bastantes meses jugando con diferentes vistas para la cámara, con animaciones y formas de ver el mapa. Llegados a cierto punto, el juego tenía un camino prefijado, como si fuese un juego isométrico".

Tras crear un mundo 3D con libertad para explorarlo, controlar la cámara se convirtió en el nuevo quebradero de cabeza del equipo. Se desarrollaron infinidad de sistemas para la cámara que acabaron siendo descartados, mientras el antiguo programador de *Starfox 2*, Takumi Kawagoe, trabajaba para perfeccionar la cámara de Lakitu. El equipo se dio cuenta de repente de que podrían estár siguiendo los pasos de una gran rival. Goddard recuerda: "de repente, a mitad del proyecto, uno de los de abajo nos dijo: '¿sois conscientes de que Sega tiene la patente de poder cambiar la vista de la cámara?'". Fueron noticias nefastas, aunque en realidad demostrar una violación de una patente de software es algo muy



Mario se puso serio en el desarrollo de su primer juego 3D



● Las distintas emulaciones han llevado a Mario 64 a lograr una resolución imposible para su época. Pero su nivel no está a la altura de la sorpresa del original.

¡Bien por ti, Luigi!

complejo, y Nintendo siguió adelante con una cámara de Lakitu modificada, la cual el jugador controlaba. Goddard dice: "la mitad de las patentes que aparecen son técnicas que la gente ha empleado durante años. Las patentes de software no funcionan". A medida que el juego se empezaba a parecer a un producto terminado, el tiempo escaseaba para el equipo de desarrollo. El futuro de Nintendo dependía de que Mario 64 estuviese listo para su lanzamiento con N64, así que los programadores y los artistas trabajaron duro para introducir tantas ideas y diseños como fuese posible dentro del código. Los personajes se introducían una vez habían sido creados, y este enfoque de cinta transportadora incansable, junto con los consejos del omnipresente Miyamoto, aseguraron que *Super Mario 64* derrochase variedad.

Yoshi no era controlable en Mario 64, pero eso se suplió en su remake

En su primera presentación pública en el evento Shoshinkai de Nintendo, *Mario 64* gozó de una acogida muy entusiasta. La crítica lo tildó de revolucionario en el desarrollo de juegos, pero el equipo no estaba presente para disfrutar de la gloria. "No hubo una atmósfera emocionante. A Nintendo le gustan mucho los secretos. No les gusta ofrecer demasiada información; y no les gusta que la gente del interior tenga acceso al exterior. Incluso a día de hoy, no puedes tener acceso a Internet. Tienen su modus operandi y funciona, y no tiene sentido cambiarlo".

La genialidad de Miyamoto y un calendario exigente crearon uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Goddard entró en el desarrollo de *1080 Snowboarding*, pero no todos tuvieron un futuro brillante. "Un programador pasó una época bastante mala, y dos decidieron no hacer juegos nunca más por culpa de *Mario 64*. Les había dejado agotados".

La pantalla de introducción, con una cara de Mario moldeable, surgió de forma accidental. "Tenía dos bolas de ping-pong en la pantalla. Y el Sr. Miyamoto me preguntó si podía hacer con ellas una cara. Mario 64 fue uno de los primeros juegos en dejarte jugar antes incluso de empezar, y no creo que el manual reflejase esa posibilidad. ¡Otro secreto de Nintendo!"

Diversión

En lugar de usar un simple mapa para diferentes niveles, el castillo suponía todo un centro neurálgico. Goddard está de acuerdo en que "fue un modo original de presentarlo. Se invirtió mucho tiempo en su diseño, pero en realidad no costó demasiado; en serio, al final fueron sólo tres ó cuatro partes que había que juntar". ermitía a los jugadores pasar todo el tiempo que necesitasen para acostumbrarse al control de Mario antes de adentrarse en el mundo lleno de peligros del juego real, y fue imitado por prácticamente toda aventura 3D posterior.

Ésa fue la magia de Mario 64. Si todo tiene un principio, Mario 64 marcó el de la tercera dimensión.

REHACIENDO LO PERFECTO

Una manera de resucitar el clásico entre los clásicos.



SUPER MARIO 64X4

La manera en que Super Mario 64 fue llevado a la nueva portátil de Nintendo no fue más que otra demostración de mimo por parte de la compañía nipona. Comenzado como una demo para probar el potencial de Nintendo DS, el juego, conocido con el nombre de Super Mario 64x4, dada su condición multijugador, se lanzó finalmente el 21 de Noviembre en EE.UU.



NOVEDADES

Super Mario 64 DS incuía nuevos personajes, modos y minijuegos. Había que ofrecer nuevo contenido a quien lo jugó en su época y un aspecto más vistoso del que vimos en su día. De esta manera, personajes como Luigi, Yoshi o Wario eran controlables, aunque no dejaban de ser Mario en el fondo... curioso. Una forma más de reinventar el clásico manteniéndose fiel al concepto original.

MÁQUINA DEL TIEMPO

Amenazas retro del futuro...

En estos momentos está llegando al canal japonés *Top Hunter: Roddy And Cathy* (**1**), un beat'em up de scroll horizontal, con un toque a lo *Metal Slug*. Lanzado originalmente para Neo Geo, sin duda es un juego en 2D con muy buen aspecto. Luego está *King of Fighters 94* (**2**), un juego de lucha de Neo Geo que está mejor considerado que el reciente *Art Of Fighting*. Algo menos espectacular, pero igualmente interesante, es *Dynastic Hero* (**3**), una revisión de *Wonder Boy In Monster World* para PC Engine. De Mega Drive llega *Atomic Runner* (**4**), un shooter por el que llevamos esperando mucho tiempo, *Rolling Thunder 2* (**5**) ya podemos verlo por nuestro mercado, muy atractivo y sólido a su manera. A Japón llega el legendario *River City Ransom* (**6**), y esperemos que pronto llegue aquí, mientras que ya están de camino hacia nuestras Wii los clásicos de SNES *Tetris Attack* (**7**) y *Axelay* (**8**).

¿Te atreves a enfrentarte a mí? ¿A mí, con estos ojos? ¿A mí? Te espero en Atomic Runner.



NOVEDADES DE ANTAÑO

Cosas interesantes que hemos visto en los títulos más recientes de la Consola Virtual

YOSHI'S STORY


Come 30 piezas de fruta para completar cada nivel. Intenta comer 30 del mismo tipo...

YOSHIS NEGRO Y BLANCO

Elige de entre la variedad de Yoshis de colores en el menú principal. Si exploras a conciencia, encontrarás un huevo gigante que contiene un Yoshi muy extraño de color negro o blanco. Termina el juego con uno de ellos para conservarlo.

GRANJA DE MELONES

¿Un juego muy fácil? No si haces que Yoshi coma sólo melones, que es la meta definitiva del juego. Además, comer melones en los minijuegos te dará las letras de la frase You Are Yoshi's Great Partner (eres el mejor amigo de Yoshi), lo cual es agradable saberlo.

TEMA PRINCIPAL

¡Cantan! Es la canción más bonita jamás oída en un juego, interpretada por un coro de Yoshis de varios colores. "We're getting there. We're getting happier. Still a way to go to the Super Happy Tree".

UN SHYGUY BLANCO

Cuando un Yoshi se desmaya, llora mientras se llevan su cuerpo extenuado al siniestro castillo de los Shyguy. Es todo muy triste. Pero si encuentras un Shyguy blanco durante la fase, te ayudará a rescatar a un Yoshi de sus malvados hermanos. ¡Viva!

ALIEN SOLDIER

¡SELECCIÓN DE NIVEL!

Códigos para ir directamente a cualquier punto de este shooter clásico de la siempre fiable Tresaure. En el mundo fuera de la CV, este cartucho es un raro (y caro) objeto de coleccionista.


Excelente título de Tresaure, como siempre. Usa los códigos para ver todos los niveles.

Nivel	1 1996	Nivel	13 1930
Nivel	2 3698	Nivel	14 2623
Nivel	3 0257	Nivel	15 6385
Nivel	4 3745	Nivel	16 7749
Nivel	5 7551	Nivel	17 3278
Nivel	6 8790	Nivel	18 1039
Nivel	7 5196	Nivel	19 9002
Nivel	8 4569	Nivel	20 2878
Nivel	9 8091	Nivel	21 3894
Nivel	10 9316	Nivel	22 4913
Nivel	11 6402	Nivel	23 2825
Nivel	12 9874	Nivel	24 7406



Escapa solo o con amigos; la decisión está en tus manos.

SUPER METROID

SALVA A TUS AMIGOS

En tu ruta de escape de Zebes, da un rodeo para volver a donde encontraste las Bombas. Allí estarán los Etecoons y Dachola, que están atrapados. Haz explotar la pared para liberarles y verás su nave en la secuencia final.

SUPERSALTO SUBMARINO

Al estar completamente sumergido en agua o lava, pausa el juego. Justo antes de que la pantalla se oscurezca, mantén pulsado el botón de salto. Quítate el traje gravitatorio, quita la pausa y fascínate viendo cómo Samus salta por encima de edificios con un solo impulso.



Mira el tamaño de esos sprites. Maravíllate con el poder de Neo Geo.

ART OF FIGHTING

TODO PERDEDOR GANA

Cuando te enfrentes a Mr Big o Mr Karate por primera vez en una partida de un jugador,

LA GRAN LISTA

TE AYUDAMOS A DISTINGUIR LOS JUEGOS QUE MERECEN TUS PUNTOS

JUEGO	¿DE QUÉ VA?	¿SÍ?
NES		
Adventures Of Lolo	Puzzle que deja en ridículo a otros	✓
Balloon Fight	Fusión entre 99 Red Balloons y Joust	✗
Baseball	Tedio deportivo básico	✗
Castlevania	Viaje lateral para acabar con Drácula	✓
Castlevania 2	Juego de monos clásico	✗
Donkey Kong	Esta vez es Simon Quest	✗
Donkey Kong Jr	Pequeños simios y abejas	✗
Donkey Kong Jr Math	Molesto mono matemático	✗
Excitebike	Crea tus propias pistas de moto	✓
Galaga	Similar a Invaders pero algo mejorado	✓
Gradius	Shooter protónico con scroll	✗
Ice Climber	Escaladores en hielo muy monos	✓
Ice Hockey	Lenta acción cinco contra cinco	✗
Kid Icarus	Un poco de Zelda, un poco de Metroid	✓
Kirby's Adventure	Diversión con plataformas flotantes	✓
Legend Of Zelda	La aventura original	✓
Lunar Pool	Una piscina en la luna. Sí.	✗
Mach Rider	Road Rash, pero sin ser Road Rash	✗
Mario & Yoshi	Puzzle excesivamente tedioso	✗
Mario Bros	Fontanero a una pantalla	✗
Mega Man	Aventura difícil y que requiere oficio	✗
Mighty Bomb Jack	Anticuado plataformas con bombas	✗
NES Tournament Golf	El golf de Wii Sports, pero en viejo	✗
Ninja Gaiden	Acción ninja esencial	✓
Ninja Jajamaru-Kun	Impronunciable e innecesario	✗
Pac-Man	Waca, waca, waca, etc	✓
Pinball	Mesas vacías y abstractas	✗
Probotector 2	Versión robótica de Contra	✓
Punch-Out!!	Emocionante lucha con los puños	✓
Soccer	No es PES	✗
Solomon's Key	Juego de puzzle olvidado	✓
Super Mario Bros	Está en otro castillo	✓
Super Mario Bros 2	No es el Mario real, pero sí genial	✓
Super Mario Bros 2 (JPN)	Difícil y para los aficionados a Mario	✓
Teenage Turtles	Plataformas extremo de los 90	✗
Tennis	NES no puede con estas físicas	✗
Urban Champion	Hilaridad con peleas de borrachos	✓
Volleyball	Abominación demasiado compleja	✗
Wario's Woods	El momento de gloria de Toad	✗
Wrecking Crew	Mario patea taquillas	✗
Xevious	Difícil shooter arcade	✗
Zelda II	El del scroll horizontal	✗
SNES		
ActRaiser	SimCity con combates con espada	✓
Breath Of Fire II	Excelente RPG de fantasía	✓
DK Country	Todo sobre los gráficos	✓
DK Country 2	"Buenos gráficos", dice Kitts	✓
F-Zero	Veloz juego de carreras futurista	✓
Final Fight	Alcalde musculoso y luchador	✓
Gradius III	Hazte mejor con R-Type III	✗
Kirby's Dream Course	Básicamente, minigolf. Con Kirby	✗
Kirby's Ghost Trap	Clon rosa de Puyo Puyo	
Mystical Ninja	Plataformas de la vieja escuelar	
R-Type III	Shooter decente	
Sim City	Planificación urbana	
Street Fighter II	Enfrentamientos legendarios	
Street Fighter II Turbo	Hyper Fighting	
Super Castlevania IV	Aventura para eliminar vampiros	
Super Ghouls 'n Ghosts	Joya de las plataformas muy difícil	
Super Mario Picross	Rompecabezas de tallar bloques	
Super Mario World	Obra de un genio	
Super Metroid	Brillante historia de Samus	
Super Probotector	Tan duro como un muro	
Super R-Type	Hazte mejor con R-Type III	
Vegas Stakes	Apuestas algo sombrías	
Zelda: Link To The Past	Realmente épico	✓
N64		
F-Zero X	"Maldita sea, esto es rapidez"	✓
Lylat Wars	Nombre absurdo, gran juego	✓
Mario Kart 64	Carreras entre cuatro	✓
Paper Mario	RPG que hace sonreír	✓
Sin And Punishment	Genial shoot'em'up de anime	✓
Super Mario 64	Plataformas revolucionario	✓
Wave Race 64	Diversión sobre motos acuáticas	✓
Yoshi's Story	Dulce diversión plataformera	✓
Zelda: Ocarina Of Time	El primero en 3D	✓
Mega Drive		
Alien Soldier	Shooter clásico de Tresaure	
Altered Beast	Festival de golpes arcade	
Bio-Hazard Battle	Shooter orgánico	
Bonanza Bros	Robos silenciosos	
Columns	Puzzle sin carisma	
Comix Zone	Lucha artística y original	
Crack Down	No confundir con el de Xbox 360	
Dr Robotnik	Puyo Puyo con otro nombre	
Dynamite Headdy	Original clásico de las plataformas	
Ecco The Dolphin	Aguanta la respiración	
Ecco: Tides Of Time	Que alguien recoja las redes de atún	
ESWAT: City Under Seige	Sencillo shooter urbano	
Gain Ground	Shooter con una sola pantallar	
Ghouls N Ghosts	Difícil y cruel	
Golden Axe	Anticuado beat'em'up fantástico	
Golden Axe II	Quédate con Streets of Rage	
Gunstar Heroes	Shooter tremendamente imaginativo	
Kid Chameleon	Clon de Cory Feldman con máscara	
Ristar	Más lento que un erizo	
Shining Force	RPG por turnos de culto	
Shining In The Darkness	Quédate con Shining Force	
Shinobi III	La culminación de la saga	
Sonic The Hedgehog	Mejor que Alex Kidd	
Sonic 2	Más anillos, con más velocidad	
Sonic 3D	Erizo isométrico para olvida	
Sonic the Hedgehog 3	Llega Knuckles y Tails vuela	
Sonic Spinball	Inteligente aventura de pinbal	
Space Harrier II	Débil lejos de los recreativos	
Streets Of Rage	Combates con botellas rotas	✓
Streets Of Rage 2	Gamberros golpeados con patines	✓
Story Of Thor	Fornido RPG de acción	✓
ToeJam & Earl	Alienígenas excéntricos	✗
ToeJam & Earl 2	No tan funky como el primero	✗
Vectorman	Un poco como Gunstar Heroes	✓
Virtua Fighter 2	Lucha pero sin 3D	✓
Neo-Geo		
Art Of Fighting	No es el rey	✗
Fatal Fury	Un Street Fighter II bastante sólido	✓
Magician Lord	Decente aventura de plataformas	✓
World Heroes	Más lucha con sprites gigantes	✗
Turbografx		
Air Zonk	Bonk se apunta al shooter con scroll	✓
Alien Crush	Pinball de fantasíal	✗
Battle Lode Runner	Diversión plataformera para cinco	✓
Bomberman '93	Explosiva acción para cinco	✓
Blazing Lazers	O GunHed: explosión genial	✓
Bloody Wolf	Extrañas animaciones de muerte	✗
Bonk's Adventure	Chico de las cavernas	✓
Bonk's Revenge	Más Bonk para tus puntos	✓
Bonk 3: Bonk's Big Adventure	Todavía más Bonk para tus euros	✗
Chew Man Fu	Peligros tras las esquinas	✓
China Warrior	Geniales monjes dando patadas	✓
Cratermaze	Una regular variante de Bombermant	✗
Dead Moon	Shooter con scroll para salvar la luna	✗
Devil's Crush	Satánico pinball de fantasíal	✓
Double Dungeons	Aventura hacia el tedio	✗
Dragon's Curse	O Wonder Boy III	✓
Dragon Spirit	Shooter con scroll. Y con dragones	✗
Drop Off	Seguramente lo tires	✗
Dungeon Explorer	Lucha contra avispas bajo tierra	✗
Galaga '90	Esto es un baile galáctico	✓
Gate of Thunder	Shooter bastante buenor	✓
JJ & Jeff	Locura de chorrear todo con aerosol	✗
Military Madness	Estrategia basada en la luna	✓
Motoroader	Conducción horrible	✗
Neutopia	Wants to be *Zelda*. It isn't	✗
New Adventure Island	Skateboard prehistórico	✓
Ninja Spirit	Como Shinobi, bastante bueno	✓
Power Golf	Golf de 8bits	✗
R-Type	Estupenda conversión de recreativa	✓
Samurai Ghost	Mala recreativa de Namco	✗
Shockman	Mega Man, pero sin el mega	✗
Silent Debuggers	Son exterminadores en el espacio	✓
Soldier Blade	Shooter para expertos, parte dos	✗
Splatterhouse	Sangrientas patadas y puñetazos	✗
Super Air Zon	Ignora el título	✓
Super Star Soldier	Shooter para expertos, parte uno	✗
Victory Run	Más carreras que hacen daño	✗
Vigilante	Fornida venganza urbana	✗
World Sports Competition	Atletismo para cinco jugadores	✓

asegúrate de dejar que te ganen por paliza (aunque tampoco es que vayas a poder replicarles mucho). Como premio de consolación por perder el combate, estarán disponibles en el modo para dos jugadores.

SUPER MARIO BROS 3

BOWSER FANTASMA

¿Sabías que sólo la mitad superior del sprite de Bowser tiene detección de daños? Esto implica que si juegas como Mario pequeño podrás evitar sus pies. Mario Grande deberá agacharse cuando la tortuga medio vacía pase por encima de él.



¿Dónde está Mario? ¿Y por qué ese Hermano Martillo tiene bigote? Anda...

MARIO QUE SE ESCONDE

Haz que Mario desaparezca pulsando abajo en la cruceta cuando se encuentre encima de uno de los bloques blancos. Desaparecerá detrás del escenario durante un rato, lo cual es muy útil para evitar a los Koopas que no te puedes dedicar a matar.

GRACIAS DE NUEVO

¿Te cansas de leer una y otra vez la misma carta del Rey? Si todavía tienes un traje de martillo, de mapache o de rana, obtendrás un mensaje algo distinto.

CHAMPIÑÓN BLANCO

Termina el nivel 1-4 con 44 monedas exactas y obtendrás una adorable casa champiñón blanca en el mundo uno. Consigue 30 monedas en el nivel 2-2 para conseguir el mismo efecto en el mundo dos. Hay al menos uno de estos totales de monedas en cada uno de los primeros siete mundos.

SAMURAI GHOST

MENÚ DE TRUCOS

En la pantalla de título, pulsa arriba, izquierda, abajo, derecha, B, A en el mando para activar un menú en el que podrás saltar a varios niveles y cambiar el número de vidas empiezas.



La armadura de Hayabusa. La viste aquí primero.



Pulsa Start y A (o equivalentes) para saltarte niveles usando el gran truco.

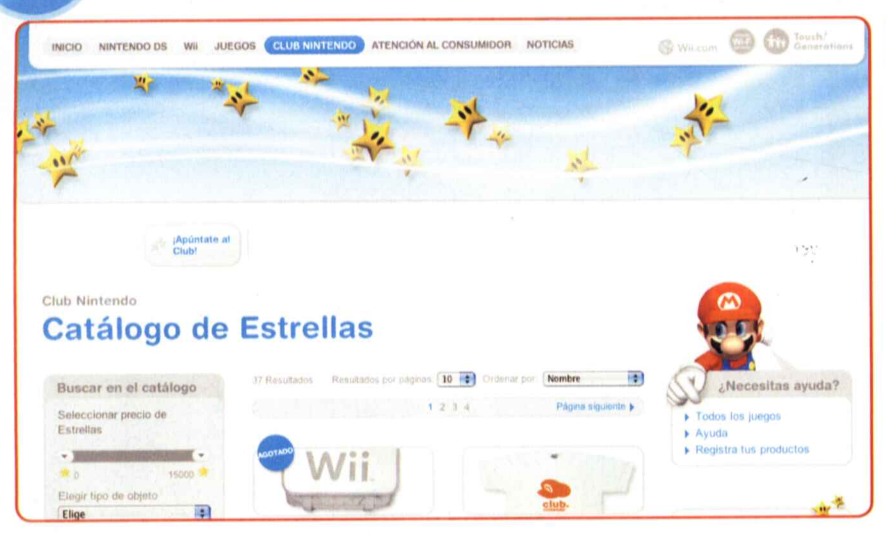
SONIC 3D

EL GRAN TRUCO

En Mega Drive, el código era BARACUDA. Traducido a la Consola Virtual, es un menos sencillo BYRYAUDY en el mando clásico, 2ARA1UDA en el Wiimando o ABRBSUDB en un mando de GC. Hazlo en la pantalla pricipal. Por cierto, R es derecha, U arriba y D abajo en las crucetas.

Wii EN LA RED

Todo lo que quisiste saber sobre el Wi-Fi de Nintendo y no te atreviste a preguntar.



LLUVIA DE ESTRELLAS

El catálogo de estrellas de Wii ya es compatible con tus puntos Wii, con lo que a través de la renovada página de Nintendo podrás elegir una de estas modalidades: o bien escoges los regalos que te presentan en la página (y ya estás tardando, porque empiezan a desaparecer como rosquillas) o bien decides cambar tus estrellas por puntos Wii para canjear en la consola virtual. El cambio realizado es de 4:1, es decir, que por cada 400 estrellas que acumules, te otorgarán 100 puntos. Y aquí se abre la veda al debate sobre si esta conversión es "justa" o por el contrario no es beneficiosa para el usuario. Pues bien, nosotros pensamos que, pese a que sí, la conversión podría ser más equitativa, también podrían no haberlo hecho. Incluso podrían haber abandonado el catálogo estrellas, que al fin y al cabo, es gratis y nadie más lo da. Así que ya sabéis el dicho: más vale pájaro en mano...

CAMBIO DE PUNTOS

En definitiva, si lo que quieres es cambiar tus estrellas acumuladas con duro esfuerzo durante todos estos años, a falta de un regalo convincente, o simplemente crees que ese *Twilight Princess* de Cube no volverá, haz lo siguiente:

1. Entra en la página: www.nintendovip.com y regístrate.
2. Tu cuenta del Club Nintendo tiene que estar vinculada a tu cuenta del Canal Tienda Wii, así que hazte una.
3. Selecciona Catálogo de Estrellas y después Wii Points Card Shop. Introduce tus datos.
4. Cambia tus estrellas por los puntos Wii que quieras.

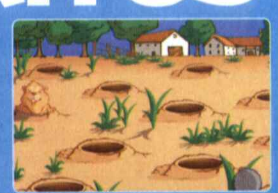
Necesitas una cuenta en el Canal Tienda para el cambio.

Wii Points Card Shop

¡JUEGOS ÓPERA GRATIS!

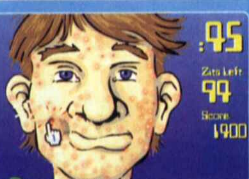
LOS CINCO FAVORITOS

Whack a Groundhog



Prepárate para el Día de la Marmota en un estilo de juego clásico, golpeando a esos pequeños roedores cuando salgan de su agujero. ¿Cómo? Con un martillo.
tinyurl.com/2769qj

Acne Be Gone



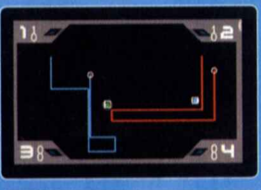
Las cosas que no nos enseñan en los anuncios de Proactive es a la gente explotando sus espinillas delante del espejo. Ahora puedes pasarte el día haciéndolo tú.
tinyurl.com/29xfoj

Mosquito Blaster



¿El peor enemigo de los mosquitos? "Jungle Formula!" ha escuchado tus súplicas. Bueno, debes estar equivocado. Es en realidad un erizo con un aparato para fumigar...
tinyurl.com/29ago8

Slipsteam



Revive los viejos tiempos con este adictivo juego multijugador. Y sí, recuerda bastante al clásico juego de la serpiente de Nokia.
tinyurl.com/27nq56

Galves' Adventura

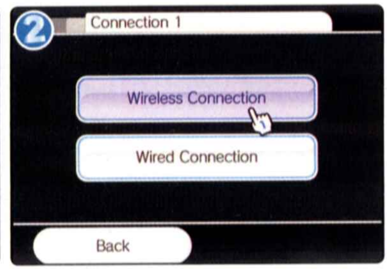


Este puzzle con tiempo límite, con animales ayudando y varias trampas, no se diferencia mucho de *Zack y Wiki*. Entretiene.
tinyurl.com/yuxkr7

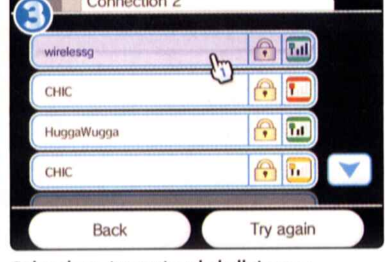
CÓMO CONECTAR A LA RED TU WII...



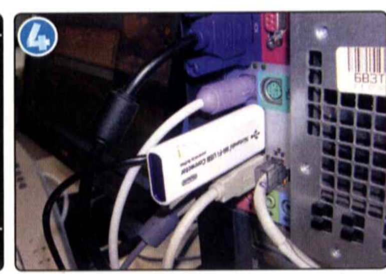
Lo primero, necesitas una banda ancha. Puedes elegir entre tres tipos: ADSL, inalámbrica o mediante el USB Wi-Fi de Nintendo. En cualquiera ve al tabulador de internet del menú de ajustes.



¿Tienes un router inalámbrico? Selecciona un hueco vacío y elige "conexión inalámbrica". En el siguiente menú, elige "buscar un punto de aceso" para localizar tu router.



Selecciona tu router de la lista que aparecerá (si no sale el que quieres, inténtalo acercando tu Wii al router) y, si la tienes, introduce tu contraseña. Ya estará hecho.



¿Prefieres usar el conector Wi-Fi USB de Nintendo? Debes comprarlo primero y cuesta unos 40 euros, si bien puede comprarse un poquito más barato en tinyurl.com/29r6ch.

MUNDO Wi-Fi

Noticias del Online tan recientes que probablemente aún no han ocurrido.

Hemos dejado atrás otro año y, mientras nos mantenemos con los ojos entrecerrados intentando anticiparnos a los planes de Nintendo, podemos ver como una oleada de Wiis irrumpe desde el cielo en forma de bolas de fuego. Sí, suena extraño. Con el nuevo servicio Online de Nintendo, el futuro de Wii luce más avanzado de lo que nunca lo ha hecho.

¡Posa para la cámara, baby! ¡Eres un ratón eléctrico, baby... uno grande y cabreado!

Trato hecho

Nintendo parece estar intentando avanzar en el terreno Online de la forma más rápida posible, y no únicamente mediante el canal *Everybody's Nintendo* o la posibilidad de bajar demos de DS. Su más reciente pacto con Nippon Telegraph y Telephone Corp es parte de una especie de "nosotros te rascamos la espalda y tú nos apoyas en el modo Online"; así, se utilizará el servicio de fibra óptica que ofrecen los teléfonos NTT para ayudarse mutuamente.

Como parte del trato, Nintendo y NTT están funcionando semanalmente en WiiConnect24, algo que ciertamente querríamos ver en España, para poder comprobar eso de que te insulten continuamente achacando perder las partidas a Mario Strikers por culpa del lag en la conexión.

Otro desarrollo japonés que podría aparecer próximamente en España es el poder comprar Wii Points mediante el teléfono móvil, algo que beneficiaría a todos esos vagos que no quieren ir a la tienda a por ellos.



¡Wa-Wa-Waluigi! Fue el personaje que escogió NGamer en nuestras partidas Online a Strikers, y lo volverá a ser aquí.

¿Dónde están todos?

Wii podría realmente sorprender en el terreno Online, especialmente vistas las últimas cifras de DS WiFi. Con más de millón y medio de Poké-conexiones, es un buen momento para poder ver a esas bestias abandonar su liderazgo. En un digno segundo lugar, se encuentra con *Guitar Hero III* con 681.271 conexiones. El siguiente juego en aparecer es *Mario Strikers*, con unas 143.907 conexiones. Con números como esos, *Mario Kart Wii* y *Smash Bros.* no tardarán demasiado en ponerse en cabeza. ¿No creéis?

¿Quién sabe?

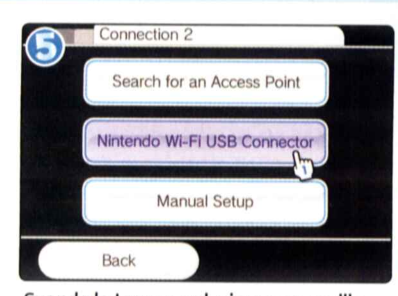
Los números de la Consola Virtual dejan una sensación similar. Con más de 7.8 millones de descargas que han ofrecido unos 33 millones de dólares hasta la fecha, no estamos seguros de si podríamos considerarlo un éxito o no. Quizá dentro de poco algún ejecutivo de Nintendo anuncie en una conferencia de prensa algo así como: "No estamos seguros de si es mucho o poco. No son malas cifras". Sea como sea son persuasivos.

Pero cuando comiencen a llegar a la VC los anuncios fuertes, todo esto podría cambiar sin mayor problema. El primero aparecido en Diciembre en Japón y a principios de Enero en España, fue *Pokémon Snap*, el "simulador de fotógrafo" de poké-culto de N64. Tras tomar imágenes de las bestias, puedes enviarlas a tus amigos mediante el tablero de Wii.

Si bien eso no suena demasiado revolucionario, arroja un poco de luz sobre lo que podríamos esperar de juegos venideros. ¿Qué tal rankings Online de títulos de carreras o partidas multijugador Online?.



¿Qué es eso? Un guiño divertido. Mario en estado de destape. Esperemos descubrir qué significa eso realmente...

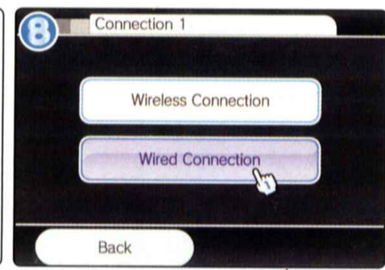


Cuando lo tengas, seleciona una casilla vacía en el menú de internet y vete a "conexión inalámbrica". En el siguiente menú, elije "Conector Nintendo WiFi USB" para comenzar el proceso.

Necesitarás el programa del USB instalado en tu PC y, evidentemente, el PC encendido. Cuando el programa detecte la señal de la Wii, permite el acceso de la consola y ya estará hecho.



¿Prefieres una conexión con cable? Hazte con un adaptador LAN para Wii (encontrarás uno en tinyurl.com/26fh6r) y conéctalo a tu modem. Ahora introdúcelo en el slot USB de Wii y enciéndela.



Vete al menú de opciones de Internet, selecciona una conexión vacía y la opción "conexión por cable". Presiona "OK" para iniciar el test y tu Wii hará el resto. Y voilá, ya está.

Mientras tanto...

Bailemos desafiantes ante esos otros formatos mientras ostentamos una copia de *Super Mario Galaxy*. Porque podemos.









¿Aún no has jugado a Mass Effect? Apresúrate. Tiene minucias técnicas pendientes, pero es alucinante.

De manera que aquí estamos: año espacial 2008. ¿Quién lo hubiera pensado, eh? Eso significa que en exactamente 11 años el mundo va a parecer el de *Blade Runner*. Y diez años después de 'eso', estarás desayunando lluvia radiactiva y comprobando como maléficos robots controlan tu vida, como en *Terminator*.

Pero un mundo poblado por androides y cyborgs asesinos tendrá que esperar, porque tenemos videojuegos que tratar. Destacan *Devil May Cry 4* y *Dark Sector* como novedades para principios de año. Ambos títulos están disponibles para Xbox 360 y para PS3, pero ese triste par de nuevos títulos en las tiendas no te va a servir de mucho consuelo ante toda esa ristra de lanzamientos navideños de juegos dispuestos a agujerearte el bolsillo. Buena suerte a la hora de hacerse con una porción significativa de los alrededor de 7.000 millones de juegos que se prevén que se compren desde el mes de noviembre, completamente atestado de novedades a cuál mejor.



Army of Two: controversia al canto.



Dark Sector es un shooter que toma mucho prestado de *Resi 4* pero con mucha más sangre. Divertido.

Efecto inverso

¿Todavía no has jugado con la exclusiva para 360 *Mass Effect*? Hazlo. Pero ya. Algunos se quejaron de cierta ralentización, pero se trata de un juego deslumbrantemente ambicioso sobre cualquier plataforma: es el único juego al que jugarás jamás que verdaderamente rivalizará con Star Wars en cuanto a la complejidad de su universo. Este juego es absolutamente vasto... más aún. ¿*Assassin's Creed*? Las opiniones están divididas al respecto como tras un arbitraje del Barça-Madrid, pero nuestros compis jugones de la 360 en la ofi nos aseguran que tiene un final propio de Dan Brown. Interpretamos que eso significa que está repleto de pistas crípticas... no que posean 658 páginas de diálogos dolorosamente mediocres.

Al estudiar los lanzamientos producidos en la segunda mitad de 2007 para recapacitar lo estelar que realmente fue, impresiona sobre todo 360: *BioShock* en agosto, *Halo 3* en septiembre, *Project Gotham Racing 4* y *Orange Box* en octubre, *Mass Effect*, *Call of Duty 4* y *Assassin's Creed* en noviembre... siete juegos tan buenos como los mejores de cualquier consola en cualquier época, que aparecen seguidos y se te echan a la cara. No importa lo que venga en enero, febrero y marzo: lo ya comercializado es suficiente para tenerte jugando como un poseso hasta las navidades de 2008. Uf, cualquier hambriento propietario de una PS3 a la espera de que aparezca su versión de Orange Box podría apenas soñar con una dieta así: de acuerdo con informes iniciales desde el frente de batalla, la conversión en EA de la caja naranja es un absoluto caos, con un ralentizamiento tan agudo que es casi un chiste. Pero no un chiste gracioso. La verdad es que debido a tanta saturación no hemos podido comprobar esto por nosotros mismos; pero a la vista de lo malo que era PES 2008 para PS3, no hay muchas dudas.

Ahora este Devil May Cry 4 va a ser otro hito del año para los otros formatos.

Ejército de dos

Vale, eso es un punto negativo contra EA. Y parece que otro vendrá del muy esperado *Army of Two*, su juego cooperativo de tiroteos que ha venido despertando poco a poco una corriente de simpatía. Una inteligencia artificial de risa, unas misiones sosas y repetitivas, unas horribles secciones de vehículos, unas armas que parecen todas iguales... la lista de crímenes de guerra es bastante larga pero indudablemente su defecto más detestable es el de contener un mensaje derechista y ofensivo. Si George Bush y a Dick Cheney estuvieran interesados en el C++, este es el juego que habrían creado. Yanquis: estereotipados y gansos salvadores del mundo liderando el esfuerzo por salvar el mundo (libre, ejem). Los que tengan más o menos pinta de árabes: palurdos sudorosos y cochinos envueltos en TNT al berrido de '¡Muere, infiel!' Por otro lado, la moda de conversión de juegos de PC a consola arrasa. *Dark Messiah* está a punto de dar a luz en 360, y si es la mitad de bueno que el de PC habrá que jugarlo, y se rumorea que el gran *The Witcher* también lo hará. Buenos momentos, para ser poseedor de una 360, sin duda.



EL CLAN DEL CABALLO

Se espera que estos cinco caballos negros cabalguen por la escena de 2008 y ofrezcan notas interesantes...

1 *CONDEMNED 2: BLOODSHOT*

EN 360, PS3 EN MARZO

El primer *Condemned*, título que acompañó el lanzamiento de la 360, era brutalmente violento, brillantemente estructurado y verdaderamente terrorífico, al reunir un análisis de la escena del crimen al estilo CSI, un combate melée en primera persona, búsqueda de armamento y efectos sonoros capaces de arruinar tus pantalones. Si has jugado con el original estarás ya rezando para que ahora no vuelvan los mannequins.

2 *ALONE IN THE DARK*

EN 360, PS3 EN ABRIL

Vale, de manera que la Wii también será partícipe de este dechado de terror, pero apostamos a que estás pasando por alto esta joya potencial. Es hora de reconsiderar tus ideas: los desarrolladores de *Test Drive Unlimited* están en el ajo, y están insuflando un nuevo aroma *AITD* a una aventura de formato libre acongojantemente ambiciosa, con 842 acres de Central Park que explorar, vehículos con los que atravesarlo y montones de cosas interesantes.

3 *TOO HUMAN*

EN 360 EN SEPTIEMBRE

Silicon Knights siempre ha tenido un lugar especial en nuestros corazones gracias a *Eternal Darkness*, pero esta vez se han superado a sí mismo al crear para 360 una sucesion de espantosas demos para su híbrido entre shooter y juego de rol. Lo cierto es que nada de lo que hemos visto hasta ahora de este título sugiere que vaya a ir más allá. Pero hablamos de Silicon Knights, y ya llevan trabajando en el juego casi diez años. El más negro de los caballos.



4 *BORDERLANDS*

EN 360, PSE EN OCTUBRE

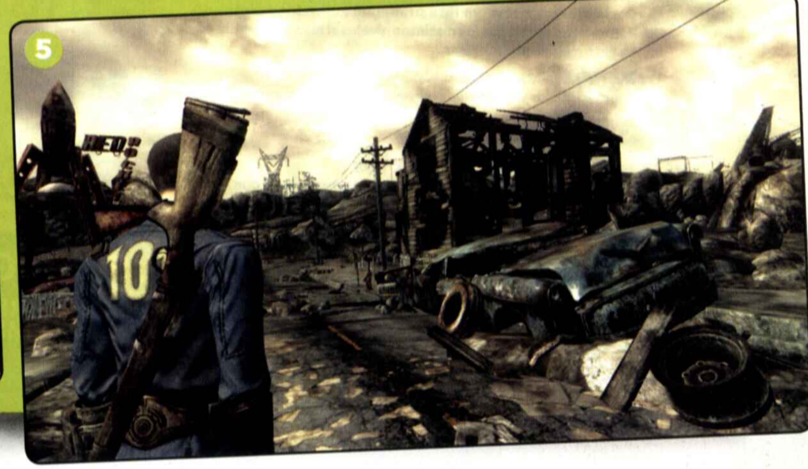
Gearbox va a estar muy ocupada el año que viene. Además de lanzar al mercado el próximo *BIA*, están puliendo los detalles del shooter en primera persona *Aliens* y construyendo *Borderlands*, un título épico de ciencia-ficción que tiene parte de *Mad Max*, parte de *Pitch Black*, e incluye muchas armas y vehículos distintos y –de ser ciertos los rumores– misiones generadas de manera aleatoria, gracias a una molona tecnología propia que han conseguido destilar.

5 *FALLOUT 3*

EN 360, PS3, PC EN NOVIEMBRE

El juego de rol postapocalíptico de Bethesda sigue estando aún lejos de su conclusión, debido a su magnitud. Las primeras muestras traslucen una apertura increíble (en la que una impresionante explosión nuclear diezma la ciudad en la que tú vives) y un mundo con el mismo nivel de detalle, densidad y realismo como el del mismísimo *Elder Scrolls*. Añade litros de sangre y un vocabulario tabernario, y te harás una idea sobre la dirección de esta aventura, que ambiciona conmocionar el género.





TOP 15 DS



LOS MEJOR DE **DS** QUE EL DINERO PUEDE COMPRAR



01 THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%

Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con lo mejores puzzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.



02 ADVANCE WARS DUAL STRIKE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
A pesar de que te confunda con sus batallas de gemelos, es más accesible que *Advance Wars 2* para GBA. Si fuera online.



03 PLANET PUZZLE LEAGUE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
Este puzzle de bloques esconde un juego complejo, la utilización del stylus te empuja hacia una casi perfecta premisa de satisfacción.



04 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD *NINTENDO | EAD | 89%*
Pagar la hipoteca puede ser divertido! Rara adicción que te deja en mitad de un bosque lleno de bestias empasteladas y locas.



05 NEW SUPER MARIO BROS *NINTENDO | R&D1 | 89%*
¿Es una continuación del original o un megamix de toda la serie? Ambos: y el segundo mejor plataforma de los últimos 10 años.



06 WARIOWARE: TOUCHED! *NINTENDO | R&D1 | 88%*
Una colección sencillamente divertida del dotado y raro equipo de *WarioWare*. Un pelín demasiado fácil comparado con los anteriores



07 CHIBI-ROBO: PARK PATROL *NINTENDO | SKIP | 86%*
Un set de personajes dulces y extraños, pero a la vez inmensamente atrayentes, y sobre todo, brillantes, coloridos, una delicia de juego animado de forma agradable.



08 STARFOX COMMAND *NINTENDO | Q GAMES | 85%*
Abandonar las batallas épicas de espadas a favor de una mecánica semiestratégica ha sido un paso en falso: pero resulta rentable..



09 YOSHI'S ISLAND DS *NINTENDO | ARTOON | 85%*
El equipo de XBox Blink The Cat ha metido sus sucias manos en toda una leyenda de Nintendo. Y lo ha hecho bien. Muy bien.



10 WORMS OPEN WARFARE 2 *THQ | TEAM17 | 85%*
Una de acción para jugar sólo o con amigos, destruye gusanos a mogollón en esta joya de estrategia adictiva.



11 TETRIS DS *NINTENDO | IN HOUSE | 84%*
La versión "mejorada" del *Tetris* es una sarta de tonterías, pero el modo Wi-Fi multijugador le añade una nueva dimensión a la cosa.



12 HOTEL DUSK: ROOM 215 *NINTENDO | CING | 84%*
Detectives, filetes para cenar y un lugar para jugar a los bolos a media noche. Más libro que juego, pero es bueno pasando las hojas.



13 DK JUNGLE CLIMBER *NINTENDO | PAON | 84%*
Donkey Kong regresa por fin a su antiguo esplendor, mientras tú corres a toda prisa por los distintos niveles al más puro estilo mono en este mágico plataformas.



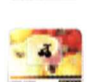
14 METEOS *BANDAI | Q ENTERTAINMENT | 83%*
Junta símbolos y mándalos al espacio al son de una melodía tecno. ¡Alucinante!



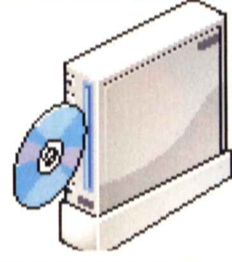


15 PICROSS DS *NINTENDO | NINTENDO | 83%*
Olvídate de los sudokus, toda la estimulación cerebral que necesitas está en las casillas de *Picross*.





TOP 15 Wii



LOS MEJORES JUEGOS DE **WII** HECHOS JAMÁS



01 SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO | NINTENDO | 97%

Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. Super Mario Galaxy demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.

02 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS *NINTENDO | EAD | 97%*
Empieza de manera lenta, pero se convierte en el mejor Zelda de la historia. Pocos juegos tienen tanto corazón como cerebro.



03 RESIDENT EVIL 4 WII EDITION *NINTNDO | CAPCOM | 96%*
Adaptado a la Wii, incluye nuevas misiones para Ada Wong, además de movimientos ultrarápidos con el Wiimando y nunchaco.



04 METROID PRIME 3 CORRUPTION *NINTENDO | RETRO | 91%*
Sin duda una experiencia preciosa y lo suficiente para tener a los viejos y nuevos Metroiders más felices.



05 GUITAR HERO III *ACTIVISION | RED OCRANE | 91%*
Una incomparable experiencia de juego, sobre todo si se juego en modo cooperativo mediante Wi.Fi. Tienes que tenerlo.



06 ZACK & WIKI *NINTENDO | CAPCOM | 90%*
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimote. Zack & Wiki es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando.



07 LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA *ACTIVISION | 90%*
Las piezas de Lego saben como acoplarse a ca da plataforma que tocas, y nosotros se lo agradecemos.



08 GEOMETRY WARS GALAXIES *VIVENDI | 89%*
Una bofetada de colores que despiertan algunas neuronas y machaca otras totalmente. Una explosión de color.



09 SUPER PAPER MARIO *NINTENDO | NINTENDO | 88%*
Un gran plataformas totalmente plano que desprende todo el potencial y magia de Mario de una forma sencilla y que funciona.





10 SSX BLUR *EA | EA MONTREAL | 88%*
El primer juego con sustancia desde el lanzamiento de Zelda. Control perfecto y una buena calibración. Además, es precioso.



11 TRAUMA CENTER: SECOND OPINION *NINTENDO | ATLUS | 84%*
La cirugía, los dilemas morales y cientos de desafíos hacen que este juego funciones. Extremadamente difícil, pero muy adictivo.



12 WARIO WARE SMOOTH MOOVES *NINTENDO | NINTENDO | 84%*
Lástima que el modo multijugador no sea simultáneo. Una de las mejores recopilaciones de minijuegos que existe.



13 SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ *SEGA | SEGA | 84%*
Oh, la simplicidad de un simio en un juego de puzles. Con 100 juegos y 50 minijuegos que te entretendrán un buen rato.

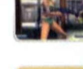


14 GHOST SQUAD *NINTENDO | EAD | 83%*
Si sólo quieres un arcade aunque extremadamente corto, Ghost Squad es una buena opción. Rápido, explosivo y divertido.





15 WII SPORTS *SEGA | AMUSEMENT VISION | 86%*
No falta en ninguna casa con Wii básicamente porque te obligan a tenerlo, pero nadie se ha quejado, ¿verdad?





JUGANDO EN LA CONSOLA VIRTUAL

A continuación te contamos qué hacemos con Wii cuando no jugamos a juegos de Wii...

SIN & PUNISHMENT
Nos devuelve a tiempos pasados gloriosos, y nos permite jugarlos.

SUPER METROID
Sigue manteniendo su esencia, y sus jefes finales gigantes.

KING OF FIGHTERS '94
La Neo Geo vuelve a estar a la carga, y KOF es ahora lo mejor que puedes juegar en ella.

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME
"Siempre encuentras una excusa para volver a él. Siempre encuentras una explicación para no dejarlo..."

LO MÁS JUGADO EN GC

ANIMAL CROSSING
Parece mentira pero supera a su versión de DS en muchos aspectos, menos en el Wi-Fi

METROID PRIME
O como trasladar una gran serie y crear una al mismo nivel. Mazmorras y aventuras enormes.

LEGEND OF ZELDA WIND WAKER
Cuanto más lejos está en la memoria, más bonito nos parece.

SUPER SMASH BROS MELEE
No dejaremos de jugar hasta que no aparezca Smash Bros Brawl.

ETERNAL DARKNESS
Su sistema de cordura nos sigue volviendo locos. Parece fuera de lugar, y está donde debe estar.

ROGUE LEADER
Este título es una buena definición de cómo realizar un gran juego de naves.

TOP CINCO JUEGOS GBA



1. ADVANCE WARS
Nunca te acordarás de que tienes que irte a la cama cuando estás jugando incesantemente con este título. La sombra de Advance Wars es muy, pero que muy alargada.

2. WARIOWARE INC: MINIGAME MANIA
200 microjuegos de menos de cinco segundos puede parecer surrealista, pero funcionan mejor que bien.

3. SUPER MARIO WORLD
El mejor juego de Mario 2D hasta la fecha, aunque algunos pueden discrepar en ello. Si no puedes hacerte con uno, corre a tu Consola Virtual.

4. THE LEGEND OF ZELDA: MINISH CAP
No podemos dejar de pensar en esta gran aventura en miniatura.¿Por qué cuando sale un nuevo Zelda recuerdas mejor el anterior?

5. WARIOWARE: TWISTED!
El eterno juego que nunca vimos aquí... ah... las curiosas leyes del PEGI y los niños, esos delicados niños... Otro día os lo contamos.




PRÓXIMO NÚMERO
DINOS TODO LO QUE PIENSAS
Gracias a todos los que mes tras mes nos comentan lo que les parece la revista vamos mejorando y ajutándola a tus gustos. Puedes mandarnos tus sugerencias y comentarios a revistangamer@globuscom.es pero también puedes participar en el foro de la web de la revista: **www.ngamer.es**
NGAMER
NINTENDO'S BEST YEAR EVER!
NO TE LA PIERDAS
¡SUSCRÍBETE Y AHORRA!
MIRA LA PÁG. 97
SUPER SMASH BROS BRAWL
UN JUEGO DE POR VIDA MERECE UNA GIGANTESCA PREVIEW
¡Wario! ¡Diminutos ExciteBikers! ¡Resete! El juego que ama a Nintendo tanto como tú lo haces
NiGHTS ANALIZADO ¿Bonito sueño o cruel pesadilla?
JUEGOS NUEVOS Nintendo have some secrets up their Nintendo-sleeves
ADVANCE WARS 2 DARK CONFLICT La oscuridad se cierne por turnos
NGAMER PRESENTA... ¿Quién necesita un héroe?
¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!





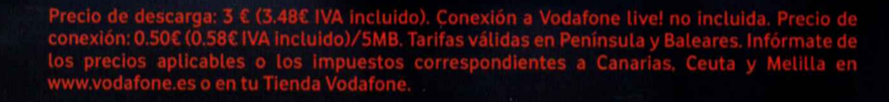
En exclusiva con
Vodafone live!
Encuéntralo en:
Vodafone live! > Ocio













También disponible para consolas

